

# MICRO

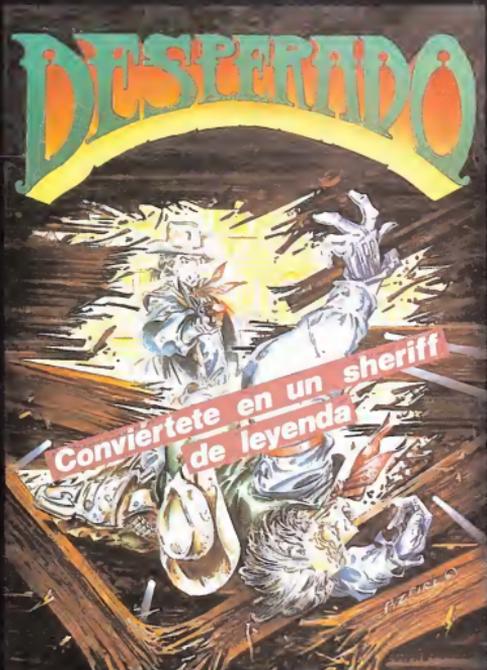
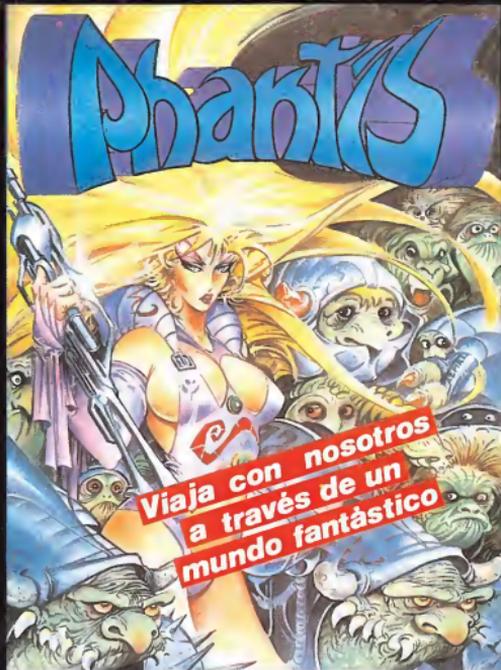
## Maniá

Año III · N° 30

Sólo para adictos

350 Ptas.

Caracas, Cero y Public. 1985 pta.



**MAPAS Y POKES  
PARA EL MEJOR  
SOFTWARE  
ESPAÑOL DE  
ESTAS NAVIDADES**

HOBBY PRESS



**ERRE**  
*Software*



  
**ATARI**<sup>®</sup>  
GAMES



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE, C/ MADREZ MORGADO, 11, 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA, C/ VILADOMAT, 114, TELEF. (93) 253 55 60.



# Nintendo. Más que un videojuego.

## ENTRA EN ACCION

Lánzate a disfrutar del mayor avance en videojuegos: el Sistema de Entretenimiento Nintendo.



Juegos de gran emoción controlados por dos microchips que permiten disfrutar del sistema a dos personas simultáneamente. Deportes, acción y series programables. Una gran variedad de opciones de diversión en constante desarrollo.

Ven a El Corte Inglés y descubre el nuevo Sistema de Entretenimiento Nintendo. Toma el mando y... entra en acción.

El Corte Inglés

Nintendo®

Director Editorial:  
José I. Gómez-Centurión

Director:  
Gabriel Nieto

Asesor Editorial:  
Domingo Gómez

Maquetación:  
Berta Fernández

Redacción:  
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores:  
Francisco Verdú  
Javier Elkes  
Fernando Herrera  
Marcos Jouron  
David Rodríguez  
José A. González  
José Manuel Muñoz  
Pablo Antza

Secretaría Redacción:  
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad:

Mar Lumbriera

Fotografía:  
Carlos Candel  
Miguel Lamana

Dibujos:

Manuel Barco  
José Luis Angel García

Edita

HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:  
María Andino

Consejero Delegado:  
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General:

Andrés Aylagas

Director Gerente:

Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración:

José Ángel Jiménez

Jefe de Producción:

Carlos Peropadre

Jefe de Marketing:

Javier Bermejo

Suscripciones:

Tel. 734 65 00

Redacción, Administración  
y Publicidad

Ctra. de Jón km. 12,400

28049 Madrid

Tel. 734 70 12. Telex: 734 82 98

Dto. Circulación:

Paúlmo Blanco

Distribución:

Coeles, S. A. València, 245  
Barcelona

Imprime:

LENER

Fotocomposición:

Novocomp, S. A.

Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica:

ibérico

Déposito legal: M-15 436-1985

Representante para Argentina,  
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia  
Americana de ediciones, S.R.L.  
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64  
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANIA no se hace  
necesariamente solidaria de las  
opinioner vertidas por sus  
colaboradores en los artículos  
firmados. Reservados todos los  
derechos.

# MICRO

## Mania

Sólo para adictos

AÑO III. N.º 30. Diciembre 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)

**6 AL PIE DEL CAÑÓN.** Os presentamos todos los lanzamientos del software internacional. Todas las novedades de U.S. Gold y Gremlin desfilarán en estas cuatro páginas.



**12 LO NUEVO.** Someteros al sabio juicio de nuestros críticos en los últimos programas que han caído en nuestras manos.

**30 ATARI.** Análizamos en esta nueva sección el software de acción de Atari.

**32 PC.** Desde ahora también los usuarios de PC podrán saber cuáles son las novedades en juegos.

**34 CÓDIGO SECRETO.** Las cinco páginas que os ayudarán a resolver los juegos que desbaratasteis por imposibles.

**44 POKERAREZAS.** Da una nueva dimensión a tus juegos favoritos con nuestros sorprendentes pokes «raros»

**49 LOS PROGRAMADORES.** Este mes os presentamos a uno de los programadores de «Sir Fred».

**54 LOS RECOMENDADOS.** ¿Conseguirá Freddy Hardest desbancar a Fernando Martín?

**56 PATAS ARRIBA.**

**ALIEN EVOLUTION.** Vivimos de cerca la metamorfosis de nuestros aliens preferidos.

**PHANTIS.** Descubrimos todos los secretos del último éxito de Dinamic.

**EL CID.** Os contamos las peripecias de este histórico personaje que ahora llega al ordenador.

**MASK.** Encontramos a todos los agentes de la máscara en una misión reservada para los expertos en arcades.

**DESPERADO.** Un pistolero con ganas de guerra aterriza en nuestras pantallas. Restablecer la ley sólo depende de ti.

**INDIANA JONES.** Una misión imposible para un héroe de película.

**HYSTERIA.** Un programa de Software usuarios que no temen perder los nervios. Projects para los

**104 S.O.S. WARE.** La respuesta de los expertos a todas vuestras dudas.





## LA OLIMPIADA EN LA GALAXIA



**C**uatro son los lanzamientos que Activision comercializará próximamente. Títulos para todos los gustos, con una sola nota común, la originalidad.

**Galactic Games:** Es un simulador deportivo que incorpora como novedad prue-

bas inéditas que tienen lugar en otra galaxia. El atleta clásico ha pasado a la historia superado por monstruos acrobáticos para los que el deporte es una nueva experiencia.

**Rampage.** Por el contrario será un arcade de habi-

lidad, en el que la fuerza es la única condición indispensable.

**September.** Cercano a los juegos de mesa, en los que prima la inteligencia, este nuevo programa será sólo para las mentes más privilegiadas.

Todos aparecerán simultáneamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.



## COMBATIENDO EL ABURRIMIENTO

**H**ace ya unos meses os anunciamos el acuerdo al que habían llegado U. S. Gold y Epyx para la distribución recíproca de sus productos. Pero no quedan aquí los ambiciosos proyectos de esta popular compañía. Además de conseguir la exclusiva para trasladar a la pequeña pantalla el fabuloso éxito de Sega, Out Run ahora ha creado una nueva compañía que, bajo el sello

GO, distribuirá nuevos productos.

Tomar buena nota de los próximos lanzamientos de U. S. Gold:

**Charlie Chaplin.** Partiendo de un original planteamiento, el excepcional protagonista de toda una época del cine, llega a nuestra pantalla. En él nos convertiremos, nada menos, que en el director de una película muda, siendo nuestro objetivo seleccionar personajes, escenas y objetos hasta crear una auténtica película. Aparecerá simultáneamente para todas las versiones, incluido IBM PC y Atari.

**Gauntlet II:** La apa-

riación de la segunda parte de este popular título, sin duda, interesará a los muchos seguidores que supo cautivar en su momento. Con muchos más niveles, y nuevos enemigos parece asegurar de antemano, al igual que su predecesor, el entretenimiento durante horas. Podrán disfrutar de él los usuarios de Commodore, Spectrum, Amstrad y Atari ST.

**720.º:** Tampoco ha querido U. S. Gold abandonar los simuladores deportivos pero, en lugar de recurrir a deportes tradicionales, ha optado por trasladar a la pantalla las originales maniobras de los seguidores del monopatín, pero eso sí,

contando con un tiempo límite para superar las diferentes etapas del juego como una auténtica competición. En esta ocasión sólo estará disponible para Commodore, Spectrum y Amstrad.

El acuerdo con Epyx les llevará a distribuir en estas navidades, además de los ya reseñados, California Games y Street Sports Basketball, un original simulador de navegación, que lleva el título de **Subbattlle Simulator**. La acción se desarrolla en la segunda Guerra Mundial y podemos controlar a la fuerza naval estadounidense o a la alemana, enfrentándonos a un total de 60 misiones diferentes, basadas en hechos reales.

Epyx también comercializará **Impossible Mission II**, la se-





## ¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO?

Dice un antiguo refrán que en la variedad está el gusto, no es este el lugar ni el momento de cuestionarlo, pero lo que sí está claro es que U. S. Gold ha decidido seguirlo al pie de la letra. Prueba de ello es que a la larga lista de programas anunciados en su campaña de Navidad, se in-

corporea este curioso título. **Carmen Sandiego** es un juego de estrategia que nos plantea como objetivo, localizar a una peligrosa gaster buscada durante años por la policía. Para llegar a ella debemos seguir las pistas que encontraremos en los archivos de la policía a nuestra disposición. Car-



men Sandiego llegará exclusivamente en las versiones de Commodore, IBM, Amstrad PC y Aple II.

## SIN GASTAR

Electric Dreams tampoco quiere quedarse a la zaga en este vertiginoso concurso por ver qué compañía lanza más programas. Por ello próximamente aparecerán nuevos y sorprendentes títulos, como **Supersprint** y **Super Hang-On**. **Super Hang-On**, el programa de Sega que ha causado furor, es una carrera de motos. **Supersprint** es la conversión de la popular máquina de coches de Atari. Ambos pueden desbancar a más de un programa de la calle.

gunda parte de este particular programa de espionaje que hace poco más de un año llegó a nuestros ordenadores, planteándonos serios quebraderos de cabeza para reconstruir un enigma en forma de puzzle.

Bajo el sello GO se lanzarán seis nuevos títulos:

**Wizard Warz.** Nos traslada a la oscura Edad Media en una videoaventura para competir por alcanzar el rango de Señor de la magia. El juego se desarrolla en tres fases diferentes, en las que se combinan a partes iguales, habilidad y estrategia. Recorreremos los bosques, recopilando los ingredientes de los hechizos, las ciudades para conocer a nuestros contrincantes y finalmente en el desenlace del juego nos enfrentaremos a ellos. Estará dis-

ponible para Spectrum, Commodore, Amstrad y Atari ST.

**Lazer Tag.** Pasamos nada menos que al año 3.010. Nuestro objetivo en este arcade es pasar de la categoría mínima de cadete en la escuela de adiestramiento Lazer Tag, a la categoría de profesional, tras superar los cinco escalafones intermedios.

**Capitán América:** Un personaje tan popular como el Capitán América no podía quedar en el olvido sin rejuvenecerse pasando del papel a la pantalla de nuestro ordenador. Nuestro objetivo será localizar los misiles que el malvado Doctor Meglmann ha situado para destruir el mundo, ya que

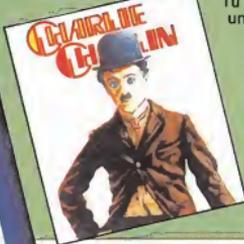
contienen un peligroso virus que acabaría, sin duda, con la población. Capitán América, estará disponible en todos los sistemas, incluido MSX y Atari.

**Sidearms:** Pasa también a incorporar el sello GO, la compañía Capcom. Sidearms es un arcade en la más pura línea masacramarcianos, poniendo a nuestra disposición diez niveles en el juego, que nos obligarán a destruir a los enemigos de cada fase y a reponer armamento para conferir mayor efectividad.

**The Speed Rumbler** es un arcade que nos traslada al siglo XXI. Allí, una peligrosa organización terrorista ha perturbado la paz del mundo y ha secuestrado a los pacíficos ciudadanos. Tu misión es conducir un potente bóido a tra-

vés de desiertos y ciudades hasta conseguir liberar a tu familia. Durante el recorrido, miles de enemigos intentarán impedir que consigas los succulentos puntos que obtendrás a cambio de los rehenes.

**Bionic Commandos.** Otro trepidante arcade de Capcom que nos plantea como objetivo, infiltrarnos entre las líneas enemigas para destruir sus potentes misiles y averiguar sus planes secretos de ataque. Como en todo buen arcade, el número de armas es limitado y deberemos reponerlas durante el camino, si nuestros enemigos nos dejan un segundo para respirar. Los tres títulos estarán disponibles para Commodore, Spectrum y Amstrad.





## LAS NOVEDADES DE GREMLIN

Desde hace algún tiempo venimos observando que por estas fechas los duendes del software comienzan una febril actividad, desacomodada en otras épocas del año. Prueba de ello es la incesante aparición de nuevos productos de cara a la campaña navideña. Gremlin ha decidido participar a lo grande en esta carrera contrarreloj y prepara, nada menos, que siete sonoros lanzamientos. Sus títulos son:

**Basil the Great Mouse Detective.** Basado en las aventuras de los personajes de Walt Disney, inspirados en el popular detective Sherlock Holmes, este programa plantea como objetivo, rescatar al doctor Dawson, el fiel amigo del protagonista, de las garras del malvado Ratigan. Para ello debemos encontrar las cinco pistas verdaderas de cada nivel, repartidas por los edificios de Baker Street. Estará disponible en Spectrum, Amstrad y Commodore.

**Tour de Force.** Será un simulador deportivo con una gran carga arcade. Para amenizar las aburridas tardes de invierno, Gremlin inicia un singular recorrido, dividido en cinco etapas, a lomos de una bicicleta de carreras. Para aumentar la emoción en la carrera, además de tener que competir contra nuestros contrincantes, deberemos esquivar balas, botellas rotas y demás objetos peligrosos que aparecen en el juego. Podrán participar dentro de pocos

días los usuarios de Spectrum, Commodore y Amstrad.

**Mask II.** Sorprendentemente cuando acaba de llegar a España la primera parte de este programa, Gremlin anuncia la aparición de su segunda parte. Una nueva misión para los agentes de la máscara que dispongan de Commodore, Spectrum, Amstrad y MSX.

**Deflektor.** No cabe duda que los programadores de Deflektor han optado por la originalidad. Partiendo de una idea clásica, controlamos una nave que disparar un potente rayo láser, nuestro objetivo es guiar el rayo por una estructura de espejos para que rebote y llegue hasta su objetivo. Estará disponible en las versiones de Spectrum, Commodore, Amstrad y Atari.

**Compendum.** Basado en el tradicional juego de la escalera, permite a cuatro jugadores partici-

par en un curioso juego de mesa. Aparecerá simultáneamente para Commodore, Amstrad y Spectrum.

**Blood Valley.** Un aguerrido guerrero es el protagonista de esta aventura basada en un libro del mismo autor que nos narró la acción de «The way of the tiger». Blood Valley llegará simultáneamente para Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.

**3D Galax.** Será el único programa que aparecerá solamente en la versión de Atari. Su argumento responde al de un clásico arcade en el que nuestro objetivo es acribillar insoportables naves enemigas.

**Alternative World Games.** Es un original simu-

lador deportivo. Éstos parten en la mayoría de los casos con la garantía de interesar a un sector muy amplio de usuarios. Este es el caso de la alternativa que Gremlin nos plantea. Las pruebas en este caso serán sobre todo originales, desde carreras de sacos, a la fatigosa carga de tartas. Este divertido título aparecerá en las versiones de Commodore, Amstrad, Spectrum y Atari.





## LORICIELS ATACA DE NUEVO



Los usuarios de Amstrad que sigáis de cerca el mundo del software, recordaréis a la compañía francesa Loriciels. Programas como Tennis 3D, Billy el Barriobajero o Bob Winner, despertaron nuestra admiración en su momento. Ahora, exclusivamente para los usuarios de Amstrad, Atari e IBM y compatibles, llegan dos nuevos títulos: Mach 3, un arcade galáctico que nos situará en la cabina de mandos de una sofisticada nave, y Mission, una compleja videoaventura en tres dimensiones que nos traslada a un mundo dominado por androides.



## TRES BUENAS RAZONES PARA ALEGRARSE!

### TRANSTAPE AMSTRAD

- Copia disco y cassette, 2 vel.
- Copias personales e independientes
- Introduce pokes
- Localizador de zona adecuada de copia (automático)
- Eprom intercambiable, para nueva versión y mejora
- 6 meses de garantía
- Continuación port-expansión

P.V.P. 8.900

### TRANSTAPE SPECTRUM

- Copias disco, cassette, microdrive
- Reset 2 funciones opus/beta
- Introduce pokes
- Pantalla e impresora
- Copias personales e independientes
- 6 meses de garantía

P.V.P. 7.900

### TRANSTAPE COMMODORE

- 2 copias en cinta
- Copia en disco en 2 bloques
- Reset TT-C

P.V.P. 6.500



ATENDEMOS PEDIDOS POR  
TELEFONO O CARTA A:  
(93) 2160199

HARD MICRO  
C/ CONSEJO DE CIENTO, 345,  
D.CHO. 3, 08007 BARCELONA

OFERTAS EN DISKETTS E IMPRESORAS

# JUEGA CON



INDIANA JONES



KARATE MASTER



ATARI y ERBE. Una perfecta combinación para tu diversión. ERBE, la marca líder en España en el mundo de los videojuegos, con un catálogo de primerísima línea, y ATARI, la compañía rey por tradición en este campo, con su 520 ST<sup>™</sup> que incorpora la tecnología más avanzada a

**ATARI 520 ST**  
**69.900**

# LOS REYES



un precio excepcional. Tecnología y software para mantener tu entusiasmo y tu ordenador encendidos durante muchas, muchas horas. ATARI y ERBE, la mejor combinación para tus ratos libres.

7FM  
PTAS.+ IVA  
(INCLUYE BARBIAN)

ATARI

Software

Los Reyes del Videojuego.

**José Juan García Quesada**  
Programador experto en Código Máquina



**Francisco Verdú**  
Experto en Código Máquina



**José Emilio Barbero**  
Colaborador de Micromanía en la sección de Patas Arriba



**Cristina Fernández**  
Redactora de Micromanía



**Pablo Ariza**  
Programador de juegos



**Gabriel Nieto**  
Director de Micromanía



## JACK THE NIPPER II

Spectrum, Amstrad  
Gremlin Graphics

**S**in duda recuerdas a aquel bebé travieso, provocador y socarrón que se pasó 'hece algún tiempo por las pantallas de la mayor parte de los ordenadores. Pues bien, a causa de los incidentes ocurridos en su última aventura, Jack y su familia fueron deportados a Australia; pero no llegaron allí. El pequeño gamberro saltó del avión que los transportaba cuando estaban sobrevolando la jungla, seguido por un padre realmente furioso. Rápidamente se corrió la voz (más bien volvió de que Él estaba allí, y todos los que la habitan se lanzaron a su caza. Jack tendrá que evitarlos a la vez que intenta realizar todas las travesuras que pueda.

El juego tiene tres puntos diferentes de inicio, de los cuales se elige uno aleatoriamente. A partir de ahí Jack tendrá que hacer frente a los enemigos a cocotazos. Existen dos tipos diferentes de objetos: los de armamento locos, armadura de inmunidad y dinamita) y los de travesura (grasa, miel, cebolla, carcoma, ratón, etc.). Usar los primeros no da problemas, pero descubrir la utilidad de los segundos es un reto a la imaginación, un reto divertido.

Como podrás comprobar el planteamiento de este Jack The Nipper II no difiere mucho de la primera parte (por algo es la segunda parte). Sin



embargo, el número de pantallas es, en este caso, mucho mayor, te va a llevar una buena cantidad de tiempo pasearte por todas ellas. Pero eso es algo que no va a resultar aburrido: su diseño es realmente atractivo. Además, todo el juego transpira un excelente sentido del humor; empezando por la música, siguiendo con los enemigos y las travesuras que se pueden hacer y terminando por la idea, que es genial aun cuando no sea nueva. Después de este juego la jungla de tu ordenador nunca volverá a ser la misma.

José Juan García Quesada



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

## TANK

Amstrad, Spectrum  
Ocean

**O**cean ha sido la encargada de realizar la conversión del juego de las máquinas de bares en SNK a las pantallas de nuestros ordenadores. Se trata, cómo no, de un nuevo arcade de guerra, con ciertas reminiscencias del «Commander», «Ikari Warriors», etc, pero bastante distinto en el fondo.

Para empezar, no tenemos una úni-

ca dirección hacia la que avanzar. Un scroll multidireccional bien conseguido nos permite movernos hacia donde queramos, aparte de la diferencia que supone manejar un tanque en lugar de un mercenario.

El desarrollo es lo que no lo diferencia mucho de sus antecesores: al igual que en éstos, debemos ir disparando y masacrando a todo bicho

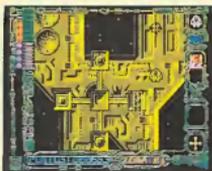
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7



## STARDUST

Spectrum, Amstrad, MSX  
Topo Soft



«Stardust» es un nombre galáctico para un programa mucho más galáctico todavía. En ésta, como en otras muchas galaxias, hay enemigos que preparan trampas infernales, naves empujadas en moles, un héroe ocasional cazado al vuelo y cómo no, una peligrosa misión que cumplir.

Por supuesto hemos decidido tomar partido en esta singular batalla y adoptar el papel de héroes, que generalmente es el más grato.

Nuestro objetivo es destruir los seis



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	[Progress bar]									
Gráficos:	[Progress bar]									
Originalidad:	[Progress bar]									
	<b>8</b>									

Cristina M. Fernández

paneles de que consta el generador del escudo que protege a las fuerzas del mal. Sencillo, ¿no? Pues de eso nada. Para empezar controlaremos una nave equipada con cuatro escudos protectores. Nuestro objetivo en esta primera parte es simplemente sobrevivir a los incansables ataques enemigos. Si conseguimos superar esta fase podremos cargar la segunda parte del juego. En ella estaremos dentro del cruceiro insignia que alberga el generador. Nuestro protagonista es ahora un simpático humano que se desplaza a gran velocidad por la pantalla. Todos nuestros esfuerzos se dirigirán en este caso a destruir los paneles y regresar a nuestra nave para evitar que nos afecte la explosión.

«Stardust» es un arcade por excelencia, con todos los ingredientes que lo caracterizan. Un buen nivel en otro programa con todo español que confirma que nada tenemos que envidiar a nuestros vecinos ingleses.

$\pi^2$

Spectrum  
Mind Games

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	[Progress bar]									
Gráficos:	[Progress bar]									
Originalidad:	[Progress bar]									
	<b>7</b>									

El profesor Brian Storm se encuentra en un estudio de televisión a punto de iniciar un curso, en directo, sobre geometría de sólidos. Instantes antes del comienzo del programa se da cuenta de que ha olvidado todas las fórmulas.

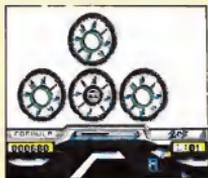
Tu misión consistirá en recorrer su mente a la búsqueda de esas fórmulas matemáticas flo que hagas después con ellas no es cosa tuya. Pero no esperes una aventura por cavemosas neuronas con batallas en cada dentrita. El profesor funciona a base de ruedas. Estas ruedas forman engranajes que se encuentran en constante movimiento y que están poblados de enigmos. Toda la acción transcurre en el borde de las ruedas (la escena se ve desde arriba) y se controla únicamente con tres teclas.

El juego está estructurado en niveles. En cada uno de ellos debes recoger, en el orden correcto, los componentes de la fórmula correspondiente a ese nivel. Lógicamente, la dificultad va en aumento según se suceden los niveles; si bien, los problemas no son insalvables y con un poco de habilidad, atención y haciendo un buen uso de los objetos que encontrarás en ciertas ruedas es po-

sible seguir avanzando. Hay calculadoras para moverse más rápido, libros para incrementar el IQ (vida), martillos para cazar y golpear a los pensamientos (el enemigo) y cubos de basura para usar cuando el orden en que has cogido los símbolos no es el correcto. También existen diferentes tipos de pensamientos que tendrás que aprender a reconocer y a evitar.

El programa se deja jugar y consigue mantener un buen grado de interés. A ello contribuye todo: los gráficos son bastante buenos (dentro de lo que permite el planteamiento del juego) y la utilización de scroll es un detalle de agradecer; pero, probablemente, la originalidad de la idea sea una de las cosas que más atraen desde el primer momento.

José Juan García Quesada



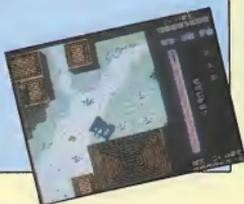
viviente que encontremos, antes de que nos masacren a nosotros. De vez en cuando unas flechas en el suelo nos indican el camino a seguir. También podemos encontrar bonos de varios tipos. Los gráficos no son excesivamente brillantes, pero tampoco se echan mucho en falta.

Pero seguramente, lo mejor del juego es la posibilidad de manejar la torreta del tanque independientemente de éste, con lo que podemos masacrar en cualquier dirección, y no sólo en la que nos estemos moviendo, aunque para hacer esto, suele ser preferible la ayuda de un segundo jugador que nos controle la torreta

mientras nosotros controlamos el tanque: así cada uno puede concentrarse en masacrar por su lado, con lo cual se masaca el doble.

En definitiva, es un juego bastante bueno en su clase, que hará las delicias de los masacrados.

Pablo Aziza



# IMPLOSION

Commodore  
Cascade Games

En más de una ocasión hemos destacado en estas mismas páginas el nivel de calidad alcanzado en Commodore en la mayoría de los programas arcade. «Implosion» sigue esta línea y sin salirse de un argumento clásico —tal vez la única pega del programa—, ya que controlamos una nave que debe destruir a miles de enemigos, consigue alcanzar una calidad más que considerable.

Nuestro objetivo es destruir las células energéticas de cada nivel —el juego consta de ocho niveles—, localizando la salida hacia otras fases una vez que hayamos cumplido esta misión. Para ello contamos con un tiempo límite, aunque eso sí, si somos lo suficientemente habilidosos obtendremos a cambio del tiempo sobrante una cuantiosa bonificación.

Muchos nos los aspectos que podríamos destacar de este espectacular «Implosion», pero sin duda el per-



fecto scroll de pantalla, la calidad y los efectos sonoros son suficientes para confirmar este calificativo.

«Implosion» es un gran título, ante el que no cabe el aburrimiento. Una idea clásica que nuevamente nos invita a participar en una singular batalla espacial. Nada mejor contra el stress.

Cristina M. Fernández

# COLONY

Amstrad  
Bulldog

“1 de enero de 2059. La Tierra está excesivamente superpoblada. El gobierno ha decretado que el Programa de Colonización será implantado obligatoriamente. Los embarcos han comenzado ya. Empaqueta tus pertenencias y prepárate para partir en cuanto te lo notifiquen.»

Así comienzan las instrucciones de este programa de Bulldog, uno de los sellos de Mastertronic. El juego se desarrolla en uno de los planetas colonizados por los hombres que ya no cabían en la Tierra. No es un lugar agradable, es un planeta frío y poco acogedor, como la mayoría de los pla-



netas. Pero por si fuera poco encontrarse desterrados en un paraje desiado lejos de su hogar, los colonos de este planeta tienen que enfrentarse aún con otro problema: los habitantes indígenas.



Estos extraños seres extraterrestres tienen la desagradable costumbre de romper las vallas e introducirse en los sembrados para saciar su hambre, arrasando el alimento de los po-



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Progress bar]									
Gráficos:	[Progress bar]									
Originalidad:	[Progress bar]									

5



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Progress bar]									
Gráficos:	[Progress bar]									
Originalidad:	[Progress bar]									

8

# STORMBRINGER

Amstrad Spectrum  
M.A.D.

“Stormbringer» es la última parte de la famosa saga del Magic Knight, integrada por «Spellbound», «Finders Keepers» y «Knight Tyme», todos ellos editados por Mastertronic. Programados por David Jones, creador del sistema windimension usado en todos ellos. Este sistema, cuyo nombre se podría traducir por algo así como ventanación, se basa en una serie de ventanas y



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Progress bar]									
Gráficos:	[Progress bar]									
Originalidad:	[Progress bar]									

8



subventanas con las que podemos acceder rápida y cómodamente a una gran cantidad de opciones y comandos.

Al principio nos puede parecer lioso, pero después podría resultar-nos hasta divertido, y no supon-drá ningún problema para los que ya

bres habitantes de la colonia. En esta situación, nosotros asumimos el papel del robot de mantenimiento, con la misión de evitar que los susodichos seres acaben con el sustento de los seres humanos.

El juego se desarrolla con una mecánica no demasiado complicada, tenemos que destruir a los bichos que



veamos y reparar las cercas rotas, además de algunas otras tareas. Los gráficos no son gran cosa, pero esto queda compensado por algunos detalles originales en su desarrollo. En definitiva, otro juego de los denominados baratos, que no destaca por su gran calidad, pero que no hará pasar algunos buenos ratos.

Pablo Ariza

## XECUTOR

Spectrum  
Ace Software

Los fanáticos de los juegos arcade y, por qué no, todos los demás, estamos de enhorabuena. No así los teclados y joysticks, que van a sufrir lo suyo. «Xecutor» es uno de esos juegos que te dejan insensible el dedo: enemigos, enemigos y enemigos, y ni siquiera permite autofire. En fin, por lo menos esto hace que el juego gane en dificultad e interés.

En «Xecutor» manejas una nave que avanza por un territorio hostil, organizado en fases, esquivando obstáculos naturales, enemigos y disparos. No es posible retroceder (el escenario se va mostrando con un scroll ininterrumpido hacia arriba), aunque sí puedes adelantar o atrasar la posición de la nave dentro de la pantalla. También existe la posibilidad de mejorar el armamento de la nave, pudiendo conseguir desde un fuego más



rápido hasta un escudo que te protege parcialmente. Una opción interesante es la que te permite jugar contra otro jugador simultáneamente (parecen las dos naves en pantalla y son controladas de forma independiente).

El programa está muy cuidado y el scroll y los gráficos llenos de colorido, son excelentes. Seguro que con él no vas a tener tiempo de pensar en aburrirte.

José Juan García Quesada

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

## FORMULA 1 SIMULATOR

Commodore  
Mastertronic



Mientras esperamos impacientes que la suerte, léase fortuna, nos sonría y nos permita adquirir un potente bólido de Fórmula 1, debemos conformarnos con conducir este otro bólido que Mastertronic pone a nuestra disposición.

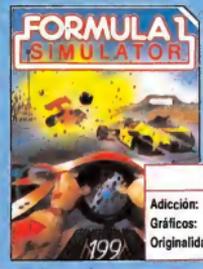
«Fórmula 1» es un arcade de simulación que traslada a nuestra pantalla un gran premio automovilístico. Nuestro objetivo es participar manteniendo en todo momento la velocidad límite para conseguir llegar a la meta en el menor tiempo posible. Po-

demostramos seleccionar cualquiera de las ocho pistas, análogas a las reales, que se presentan en el menú central. Por lo demás «Fórmula 1» no aporta ninguna innovación importante a otros programas de semejante argumento y desarrollo.

El manejo de nuestro automóvil es muy sencillo, precisando sólo un hábil control de la velocidad según las exigencias del circuito y los reflejos suficientes para superar a nuestros contrincantes. También nos brinda la posibilidad de cambio automático o manual de marchas.

Este nuevo título de Mastertronic sin ser la última maravilla de la programación, sí satisfará a un sector concreto de usuarios dispuestos en todo momento a aceptar el reto de la velocidad.

Cristina M. Fernández



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

6

conozcan los juegos anteriores, en los que se utiliza dicho sistema.

El argumento es el siguiente:

Para volver a tu tiempo y lugar desde tu última aventura en el futuro, no tienes más remedio que usar una máquina del tiempo de segunda mano. Pero, ¡oh, horror de los horrores! la máquina tiene un accidente, y al llegar a tu tiempo descubres que has sido separado en dos. Tu otro yo resulta ser un monstruo, el Stormbringer (traedor de la tormenta), que está aterrizando al pueblo. Pero no puedes luchar contra él, porque te destruirías a ti mismo, así que lo único que puedes hacer es volver a unirse con él en un

solo ser, cosa que él tratará de impedir.

Los que no conozcan los juegos anteriores descubrirán un juego de gran originalidad, que les sorprenderá, más de una vez ya que está cuidado hasta en los más pequeños detalles. Los que hayan jugado con los anteriores y los hayan disfrutado, disfrutarán también con éste aunque, ya se conozcan algunos de los detalles, como el consabido anuncio y el conjunto «Quíticos Gamus». Pero si jugaste a los anteriores y no te gustaron, no compres éste: tampoco te gustará.

Pablo Ariza

## MILK RACE

Amstrad  
Mastertronic

La «Milk Race» (carrera de la leche), es uno de los acontecimientos más importantes en el mundo del ciclismo, con una popularidad mayor cada año. En el mes de mayo los mejores ciclistas de cada país acuden para realizar un recorrido de mil millas alrededor de toda Inglaterra. Este año hay un alto número de participantes: 84, y nosotros somos uno de ellos.

Partiendo de Newcastle-upon-Tyne, recorreremos varias etapas hasta llegar a Londres, contando con que no seamos eliminados antes en alguna de las pruebas de tiempo. Al comenzar el juego se nos muestra un mapa de Inglaterra con el itinerario de

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	<input type="checkbox"/>									
Gráficos:	<input type="checkbox"/>									
Originalidad:	<input type="checkbox"/>									

5



la carrera y la etapa que vamos a realizar. Acto seguido comienza dicha etapa. A lo largo del recorrido hemos de elegir la marcha que más se adapta a la inclinación del terreno y a nuestras fuerzas.

Además hemos de intentar coger las botellas de leche que aparecen esporádicamente a los lados de la carretera para que aumente nuestra energía, todo ello a la vez que intentamos esquivar a los otros ciclistas y a los baches.

Los gráficos, sin alcanzar la perfección, son buenos, resultando destacable el que se hayan usado dos modos de pantalla simultáneamente para conseguir una mayor resolución en el área de juego sin perder colores. Una buena música completa un juego que, sin demasiadas pretensiones, consigue distraer un rato.

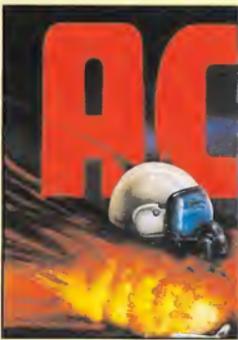
Pablo Ariza



## ACE 2

Commodore  
Cascade Games

Si en duda, los adictos a los simuladores de vuelo recordarán la primera parte de este programa, que apareció hace más o menos un año y que ha sido incluida recientemente por la compañía Elite en el volumen dos del «six pack».



## CENTURIONS

Commodore, Spectrum, Amstrad  
Reaktor

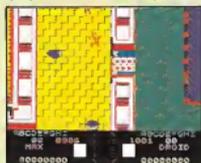
Lo primero que llama la atención al cargar centurions es la excelente presentación. Merece la pena detenerse unos minutos para observar la secuencia inicial y escuchar la magnífica banda sonora. ¡Sencillamente genial!

Desgraciadamente, el mundo de los juegos para el Commodore 64 está lleno de ejemplos de programas muy bien presentados, pero que luego se quedan sólo en juegos de artificio. ¿Es éste el caso de Centurions? En absoluto.

Centurions es básicamente un juego al estilo de los exitosos Gauntlet, Druid, Dandy y demás. Es decir, no

puede decirse que sea un prodigio de originalidad. Sin embargo, posee la personalidad suficiente para situarse, como mínimo, al mismo nivel que sus parientes.

Debemos completar tres niveles, recogiendo los seis pedazos de la llave que permite el acceso al siguiente ni-



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	<input type="checkbox"/>									
Gráficos:	<input type="checkbox"/>									
Originalidad:	<input type="checkbox"/>									

7



«Ace 2» sigue fielmente la línea de su predecesor, equiparándose ambos programas en lo que a calidad se re-

fiere, intentando en todo momento trasladar al ordenador las características de un avión real.

Uno de los aspectos más sobresalientes de «Ace 2» es la posibilidad de modificar a nuestro gusto muchas de las situaciones preestablecidas por el programa. Para empezar podemos escoger entre dos modalidades de juego, el combate entre aviones a corta distancia o un conflicto de escala completa, ambas constituyen por sí solas dos programas independientes. También podemos elegir el nivel de juego del ordenador en la opción de

un jugador y delimitar el número de aviones de que disponemos para cumplir nuestra misión. Incluye la posibilidad de escoger entre cuatro tipos de armas, según la estrategia de cada jugador.

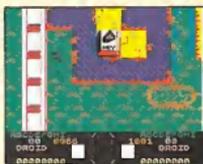
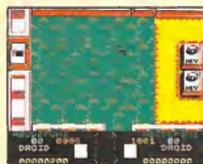
«Ace 2» es un completo simulador, no excesivamente complicado, con el que se pretende acercar los simuladores al gran público, acabando con la antigua leyenda de que sólo las «mentes privilegiadas» pueden sentarse en la cabina de mandos de un avión de combate.

Cristina M. Fernández



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7



vel. Para ello, dispondremos de un robot y tres androides. Inicialmente disponemos sólo del robot, cuyo armamento es reducido, pero podremos mutar en uno de los tres androides con sólo pisar la zona a ello destinada. Cada nivel es, en síntesis, un gran laberinto lleno de puertas que sólo se abrirán con las llaves adecuadas, y lleno también de múltiples tipos de enemigos empeñados en hacer fracasar nuestra misión.

Las llaves que abren las distintas puertas dentro de los niveles se hallan dispersas por todo el escenario

y rodeadas por fosos, arenas movedizas o agua. Es aquí donde radica el principal factor del juego, puesto que cada androide sólo puede andar por encima de uno de estos elementos y el robot no puede pisar ninguno de ellos. Con estas premisas, el juego se convierte en un puzzle gigante: deberemos tener en cuenta el androide a utilizar para coger determinada llave, que nos permitirá acceder a determinada sección, en la que habrá determinada fracción de la llave principal...

Otras características a destacar

son: bonus esparcidos por los distintos niveles, armas adicionales para aumentar la potencia de ataque de los androides, etc. Los gráficos son sencillos pero muy variados, y el sonido durante el juego es suficiente para mantener la ambientación.

Si te gustaron Gauntlet, Druid y Dandy, Centurions es para ti. Si no, quizá Centurions te haga descubrir los placeres de trazar complejos mapas y pasarte tardes enteras pensando en resolver innumerables rompecabezas. Un buen juego, con una fenomenal presentación.

Francisco Verdú

## TRANTOR

Spectrum

Go

Trantor es el primer programa editado en nuestro país por la compañía Probe y distribuido por Go, y después de jugar con él tenemos que reconocer que lo único que se le puede reprochar es que hayan tardado tanto en editar un programa.

Y es que «Trantor» es una vuelta a los clásicos arcades de calidad, con un movimiento y unos gráficos de excelente calidad, siendo estos últimos además de un considerable tamaño. También se le han añadido algunos detalles de videoaventura, como es el hecho de que nuestro cibernético guerrero deba examinar los múltiples



terminales de ordenador repartidos por el escenario del programa. En algunos encontrará objetos que le ayudarán a resolver su misión, en otros podrá recuperar su energía y recargar su potente lanzallamas, en otros obtendrá letras con las que podrá formar una clave secreta. Si introduce esta clave en un terminal de seguridad, le será facilitada otra clave con la cual podrá poner en funcionamiento un transportador con el que... Bueno, no vamos a contarlos todos. Lo mejor es que seáis vosotros mismos los que descubráis las fantásticas posibilidades de este magnífico programa.

Mención especial para la secuencia de presentación del juego, que además de original tiene una calidad gráfica cercana a la perfección.

José Emilio Barbero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

## RED L.E.D.

Commodore, Spectrum  
Starlight Software

Red L.E.D. viene acompañado, como no, de una extraña y complicada historia de ciencia ficción. Pero como suelen ser bastante aburridas e irrelevantes para el desarrollo del juego, iremos al grano.

La acción se desarrolla en un universo formado por 37 mundos intercomunicados entre sí formando una complicada red. Tu deberás conquistar algunos de estos mundos para conseguir establecer un camino seguro, a través de mundos aliados, que una los dos extremos del universo. Para ello, dispones de 3 sofisticados robots, cada uno con distintas características que les hacen útiles en determinadas circunstancias. Los mundos son muy parecidos a los escenarios de Spindizzy o Marble Madness, pero están plagados de robots enemigos y peligros varios que inter-



tarán que tus robots no puedan cumplir su misión en el tiempo establecido, ¡sólo una hora!

Para conquistar un mundo, tus robots deberán encontrar todos los acumuladores de energía y encontrar la salida (señalada por unas flechas que parpadean sólo cuando tengas todos los acumuladores). ¿Fácil? Ni hablar. En los mundos encontrarás innume-

rables enemigos que con sólo tocarlos, restarán energía a tus robots. Además, están llenos de agujeros en los que puedes caer con la consiguiente pérdida de un minuto en el tiempo de la misión, y lagos ácidos mortales. Pero también poseen cosas agradables: congeladores de ácido, recuperadores de tiempo, teletransportadores, etc. Algunos robots poseen características especiales que deberás descubrir (por ejemplo, uno de ellos puede andar por los lagos

ácidos y que los hacen especialmente adecuados en determinadas situaciones.

Todos estos ingredientes, y muchos más que resultaría largo de enumerar, configuran un programa de gran calidad. El movimiento de los robots sobre la superficie de los mundos está muy logrado y el efecto tridimensional es excelente. Si a todo esto unimos unos gráficos elaborados y un alto grado de acción ininterrumpida, obtenemos un programa que merece estar en cualquier colección.

Sólo un punto negro: el sonido. Con unos simples efectos sonoros aquí y allí, el sonido no está a la altura estándar de los programas del Commodore 64. No se puede tener todo...

Francisco Verdú



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	[Progress bar]									
Gráficos:	[Progress bar]									
Originalidad:	[Progress bar]									
	<b>8</b>									

## NEBULUS

Spectrum, Commodore  
Hewson Consultants

Muchos han sido los programas que han desfilado por esta redacción, pero sólo unos cuantos han conseguido sorprendernos. Este es el caso de Nebulus. Programado por John Phillips, autor del popular Impossibleball, es un juego realmente original.

Nebulus podría englobarse dentro de la clasificación general de arcade, ya que para poder completar la misión sólo se precisa habilidad y reflejos, como en este tipo de programas. Pero, sin embargo, su original desarrollo le diferencia de cualquier otro título.

Nuestro objetivo principal es llegar a lo más alto de una torre que gira. Controlamos a un curioso personaje, del que llama la atención su prominente cabeza y sus no menos espec-



taculares ojos. Nuestro protagonista debe avanzar hasta encontrar una ventana y allí, a simple toque de tecla, entrará por ella apareciendo en otro lugar de la torre, en un piso superior. Este es uno de los aspectos más conseguidos del juego. Mientras nuestro personaje entra en la torre,

ésta gira en pantalla con un sensacional scroll.

El juego no está exento de peligros. En nuestro ascenso hacia la fama nos acompañarán insistentes enemigos móviles y obstáculos fijos que podremos memorizar progresivamente, como plataformas de apoyo que desaparecen o superficies resbaladizas. Ante ellos sólo cabe huir o hacer buen uso de nuestro arma lanza esferas.

Nebulus es un juego sensacional que, aunque gráficamente no alcanza el gran nivel de otros programas de Hewson, esto se solventa con una tremenda adición y un scroll perfecto. Si estás preparados para la ascensión sólo precisas paciencia y someter vuestros reflejos a una buena puesta a punto; de lo contrario y siempre caeréis al vacío.

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	[Progress bar]									
Gráficos:	[Progress bar]									
Originalidad:	[Progress bar]									
	<b>9</b>									

# STAR WARS®

QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE



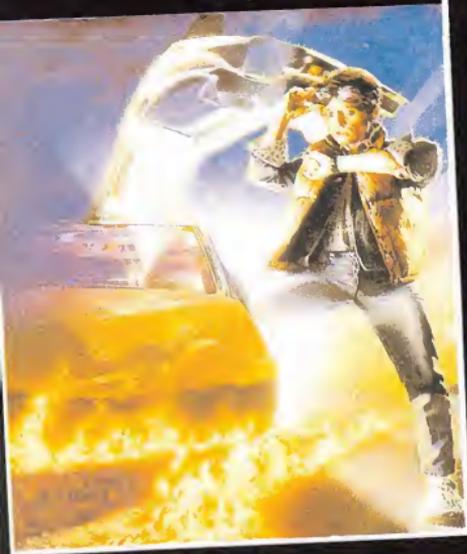
**ERBE**  
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

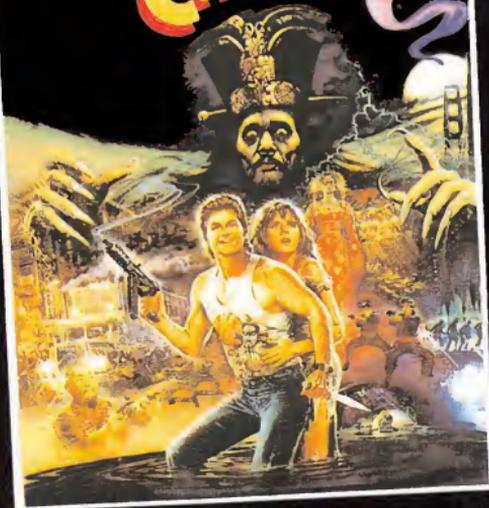
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.

# GRANDES EXITOS DEL

**BACK  
TO THE FUTURE**



**GOLPE  
EN LA  
PEQUEÑA  
CHINA**



DISPONIBLE PARA:

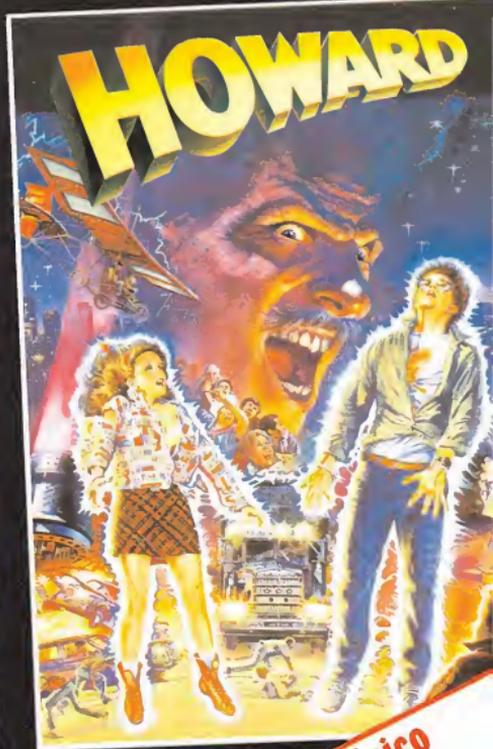
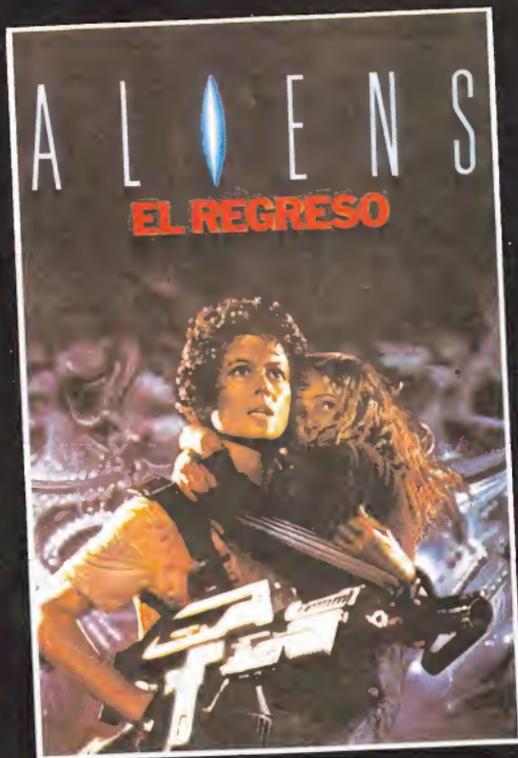
COMMODORE  
SPECTRUM  
AMSTRAD/CASSETTE

C  
S  
A

ACTIVISION  
ENTERTAINMENT SOFTWARE



# CINE EN TU ORDENADOR



Pase único  
**1.695 Ptas.**

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

**PROEIN**

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

# MEGA CORP

Spectrum-Amstrad

Dinamic

Mega Corp es el segundo título de la serie de aventuras conversacionales de Dinamic. Siguiendo la línea marcada por Don Quijote, Mega Corp cambia de escenario y de ambientación, trasladándose a muchos años luz de nuestra galaxia.

Nuestro protagonista es un androide, de la especie mercenarios-mercenarios, es decir, vende sus servicios a cambio de sustanciosos bienes materiales. En esta ocasión se ha puesto a las órdenes del Imperio y su objetivo es liberar un planeta inexplorado del dominio de la Confederación. Si lo consigue se convertirá en el gobernador del territorio.

El juego consta de dos partes, pudiendo acceder sólo a la segunda si obtenemos el código. En la primera fase debemos superar todos los pe-

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

8



ligos del bosque y llegar a la ciudad. En la segunda, nuestro objetivo es convencer a los rebeldes de que se levanten contra la Confederación y hacernos después con el poder.

Mega Corp es un entretenido programa con sencillas órdenes, buenos gráficos que debemos observar para completar el juego, problemas que sólo podremos resolver con lógica e imagi-



nación y variados peligros que aumentan su adicción. Sólo se diferencia del Quijote en que en éste las órdenes deben ser dadas en modo imperativo porque de lo contrario no serán entendidas. Una gran aventura con la que Dinamic por fin ha destruido el mito de que los programas conversacionales no son en España bien aceptados.

Cristina M. Fernández

# CHARLY DIAMS

Amstrad

Loricels

Este es uno de esos juegos marcado con el sello inconfundible de la compañía francesa Loricels, de la cual nos han llegado en los últimos tiempos algunos claros exponentes, distintos entre sí y, en general, bastante diferentes a lo que estamos acostumbrados a ver.

Charly Diams está muy en la línea de Billy el Barriobajero y el personaje nos recuerda mucho al de este divertido juego. Sin embargo, la historia es otra muy distinta, aunque eso sí, tampoco en esta ocasión tendremos que realizar una peligrosa misión para salvar a la humanidad. Nuestro objetivo es mucho más simple que todo eso, se trata de lograr poseer, con el sano fin de enriquecernos, los fabulosos diamantes azules.

Para ello, antes habrá que descubrir y cortar las siete flores milagrosas que se encuentran repartidas por diversos lugares del mundo y que son



la única llave que nos permitirá acceder al codiciado tesoro.

Como las flores se encuentran muy dispersas, será necesario recorrer lugares muy diversos y alejados entre sí, pasando, por ejemplo, del golfo de Bengala al desierto de Tenerife, de la compañía Berrichonne a la cordillera de los Andes, o del lago Titicaca a otros lejanos lugares, por una larga y peligrosa ruta plagada de enemigos empujados en cortar de golpe las ansias de riqueza y el espíritu aventurero que caracteriza a nuestro héroe.

Estamos ante un juego original ple-

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

7



gado de simpáticos detalles que lo hacen muy adictivo y, sobre todo, bastante divertido. Los gráficos no son maravillosos, pero en esta ocasión tampoco importa.

Gabriel Nieto

# MISSION

Amstrad

Loricels

Solo, compungido, pequeñito él, armado con su casco láser, nuestro valiente protagonista se dispone a recorrer las más de ochenta habitaciones de este divertido juego de Loricels, que nos recuerda mucho a Knight Lore y compañía, pero en versión francesa y con cambios importantes.

Nuestra misión consiste en recuperar la fórmula del Megatrón, una potente bomba que el agente Malax quiere vender a una potencia enemiga. Para lograrlo, habrá que sortear los numerosos peligros que nos aguardan y evitar con mucha habilidad las trampas que el malvado agente nos tiene preparados en un recibimiento muy poco amistoso.

El personaje, en esta ocasión, es un tipo pequeñito donde los haya, de apariencia simpática, que tiene que atravesar un sinnúmero de habitaciones en su lucha por evitar la catástrofe nuclear. Estas habitaciones son tridimensionales y contienen una serie de

# QUEDEX

Commodore

Thalamus

Caramba, otro programa de la casa Thalamus ¡Y programado por Stavros Fasoulas! ¡¡Fantástico!!...

A buen seguro, ésta será la primera reacción de cualquier aficionado a los juegos de Commodore 64 que haya seguido mínimamente la evolución del software en los últimos tiempos. Para los no enterados diremos que Thalamus saltó a la fama hace cosa de un año al sorprender al mundo de los juegos de ordenador con su primer programa, «Sanxion», un fenomenal arcade que ha pasado ya a ser un clásico. Posteriormente lan-

## AMAUROTE

Commodore Amstrad Spectrum  
Mastertronic

Como oficial de la Real Armada de Amaurote, recibes una tajante orden de tu comandante: debes librar a la ciudad de la terrible plaga de insectos que se ha apoderado de ella. Para la misión dispondrás de un sofisticado carro de combate: el Arachnus 4. Esta potente máquina de guerra está equipada con lo último en tecnología de radar. Dispone también de un equipo de comunicación directa vía radio. Por último, el Arachnus 4 puede transportar hasta 30 bombas y una superbomba. Como ayuda financiera para tu misión, se te concede un crédito de 5.000.000 de dólares (¡como para olvidarte de todo y huir a Sudamérica!).

Hasta aquí el argumento oficial. Pero, ¿qué nos encontramos cuando pulsamos «fire» para empezar? Nos hallamos ante una ciudad compuesta de 25 distritos independientes, que debemos limpiar de insectos. Podemos empezar por cualquiera, pero para terminar la misión debemos acabarlos todos. Una vez escogido un distrito (poco importa cuál, pues, gráficos aparte, se diferencian en poco),



pasamos a contemplar una vista aérea de la ciudad, donde nuestra nave se materializará. Guiándonos por el radar deberemos localizar los insectos invasores para destruirlos a base de bombazos. Pero el nivel no podrá terminarse hasta eliminar al insecto madre. Para ello necesitaremos una superbomba. Una vez saneado el distrito, podremos pasar a otro y repetir la operación con todos los restantes.

«Amaurote» es un programa digno, con gráficos cuidados y variados, sonido de buen nivel, pero quizá falla un poco en cuanto a interés y adicción.

Francisco Verdú



trampas diabólicas que hay que tratar de evitar a toda costa. La tarea no es nada fácil y requiere un concienzudo estudio de la situación con el fin de encontrar la mejor manera de evitar los numerosos peligros que nos acechan y, de paso, acertar con la salida correcta. Encontraremos también algunas armas reparadas por las habitaciones que nos servirán de instimable ayuda para continuar con la misión.

El programa, en líneas generales, está bien construido, tiene unos buenos gráficos y consigue, desde el primer momento, apaciar nuestra atención. Lo cual no está nada mal.

Gabriel Nieto



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	<b>8</b>
Adición:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	



zó un nuevo programa, «Delta», que superó el difícil listón que había dejado su antecesor. Ambos estaban escritos por un muchacho hasta entonces desconocido (Fasoulas) y se caracterizaban por su increíble nivel técnico, gráfico y sonoro (pocas veces igualado), dentro del más puro estilo arcade espacial. Ante este currículum, es lógico que nuestro espíritu de jugadores insaciables saltara de alegría

ante la aparición del tercer programa: «Quedex».

Cargamos el programa y nos encontramos ante unos gráficos y música marca de la casa, es decir, estupendos. Pero tras atenta observación de la breve demostración que efectúa el programa y una rápida ojeada a las instrucciones, advertimos una inesperada realidad: ¡no es un arcade espacial! Superada la sorpresa, surge la pregunta evidente: ¿qué es «Quedex»?

La respuesta no es fácil. «Quedex» no puede englobarse en ningún grupo definido, puesto que se trata de una idea completamente nueva. Por no ser, no es ni tan sólo un juego; ¡son 10 juegos en uno! Tampoco es fácil decir si «Quedex» es o no es un buen programa. Aclarémosnos...

Se trata de conducir una especie de pelota metálica a través de 10 ni-

veles o planos, cada uno de los cuales es en sí un juego individual. Las distintas tareas que hay que llevar a cabo en cada plano van desde el simple entrenamiento en el manejo de la bola hasta resolver complicados puzzles. La pelota sólo puede desplazarse y efectuar saltos, en número variable según el nivel. Encontraremos llaves que abren puertas, amuletos que habrá que recoger, obstáculos que destruir, esqueletos que evitar, laberintos invisibles, suelos peligrosos, precipicios que habrá que saltar, extraños tubos que nos absorberán o repelerán, etc. Todo ello configura 10 minijuegos independientes, jugables en cualquier orden, de gran variedad y originalidad y que deberán ser completados en carrera contra el tiempo.

A cada jugador le gustarán unos determinados juegos, y posiblemente le-

gará a odiar otros. Así mismo, la variedad afecta también al nivel de dificultad de cada plano; hay algunos facilísimos y otros casi imposibles, factor éste que incrementa el desinterés general ante un programa inusual como éste.

«Quedex» es un curioso programa, bien realizado, bien presentado... pero más que nada diferente, que no obstante puede decepcionar a los que esperan la tercera entrega de la saga de «Delta/Sanxion».

Francisco Verdú

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	<b>8</b>
Adición:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	

## THUNDERCATS

Spectrum

Elite

Lion 0, agente del planeta Cats-Lair y miembro del equipo de los Thundercats, se encontraba lejos de su hogar cumpliendo una misión a la que había sido destinado cuando a través de su videotélex recibió una noticia que le dejó petrificado... Los malvados Molemen, secuaces de Mumm-Ra, un perverso y poderoso príncipe espacial habían atacado por sorpresa, secuestrando a varios miembros del equipo Thundercats y, lo que era aún peor, habían robado el ojo de Thundera, la joya mágica que guardaba en su interior el poder místico de la espada de los presagios.

Nuestro héroe se juró a sí mismo que no descansaría hasta rescatar la joya y liberar a sus compañeros. Para ello debía infiltrarse en el castillo



Plundrar, la guarida de Mumm-Ra, sorteando las múltiples trampas que encerraba y luchando contra los guardianes que lo custodiaban.

Este es, a grandes rasgos, el argumento de «Thundercats», el nuevo programa de Elite, un juego llamado a convertirse en número uno y que sin duda devolverá a esta compañía la fama que se ganó con títulos anteriores dentro del campo de los programas de acción.



El programa consta de 14 fases que deberemos recorrer para recuperar el ojo de Thundera. Contamos con un tiempo límite para completar cada fase y con la exigua, por no decir ridícula, cantidad de seis vidas para cubrir el total de la misión. Al final de cada fase se nos recompensará con un bonus que dependerá del número de enemigos que hayamos eli-

minado y del tiempo que nos haya sobrado. Además, podremos recoger por el camino algunas ayudas, como armas o vidas extra.

Existen algunas fases donde podremos conseguir la nada despreciable cifra de 25.000 puntos si conseguimos rescatar a uno de nuestros compañeros, pero sólo dispondremos de una vida para intentarlo. Caso de que la perdamos, pasaremos al siguiente nivel perdiendo la oportunidad de incrementar nuestro marcador.

«Thundercats» es un excelente programa arcade, en el que destacan especialmente los gráficos, y sobre todo el excepcional movimiento de nuestro personaje, aunque cuenta, como es habitual en los programas de Elite, con un alto grado de dificultad.

José Emilio Barbero



## INTERNATIONAL KARATE +

Commodore

System 3

Uno de los temas más llevados al mundo de los ordenadores es, sin duda, el de las artes marciales, y más concretamente el kárate. Cuando hace algún tiempo apareció «The way of the exploding fist», supuso una verdadera revolución. Comparado con los intentos que se habían realizado previamente, «Exploding fist» parecía de otra galaxia: excelentes gráficos y sonido y los katekas se movían con una velocidad endiablada. Este programa fue todo un éxito, pasando a ser un clásico indiscutible y al mismo tiempo referencia para cualquier otro juego de kárate en el futuro. En cierto sentido, Exploding Fist pasó a ser considerado el juego de kárate y pocos creíamos que fuera ni tan siquiera igualable.

Fue en este estado de cosas cuando un buen día, apareció «International Karate». Y surgió la polémica. Lo imposible sucedió. Había surgido un programa de kárate



te que igualaba a Exploding Fist. Ahora nos encontramos ante «International Karate +». Los fanáticos de este tipo de juegos estamos de enhorabuena, puesto que, por fin, un programa supera a los dos antecesores ilustres. ¿Es esto posible? ¿Son los gráficos mejores? ¿Hay mayor variedad de movimientos? ¿Son éstos más rápidos? No. Los gráficos, la variedad y el número de movimientos posibles son los mismos de siempre. Entonces, ¿en qué lo supera? En algo que a muchos sorprenderá: mientras que en International Karate (y en general en todos los juegos de este tipo) luchamos contra un solo jugador humano o computerizado, en «International Karate +» luchamos contra dos adversarios computerizados

¡simultáneamente! lo dos humanos contra el ordenador. ¿Sorprendidos? Pues bien, aquí está la clave de «International Karate +». Ya no nos servirán las viejas secuencias de movimientos repetidas hasta la saciedad. Ahora deberemos emplear una táctica totalmente distinta ante la dificultad multiplicada por dos que supone luchar con dos contrincantes. En cierto modo puede esto suponer un renacimiento de los juegos de kárate por ordenador. Por lo demás, los movimientos son los mismos que en «International Karate» excepto tres de ellos: un cabezazo estilo «Barbarano», un salto con patada a derecha e izquierda (para noquear a dos enemigos a la vez) y, el más espectacular,

una voltereta hacia atrás apoyando las manos en el suelo, que es una maravilla de animación. Sin embargo, estos movimientos sustituyen a otros tantos de los anteriores programas.

Por lo demás, sólo hay un escenario de fondo, si bien está animado, y la banda sonora es buena, aunque suena un poco apagada. Existe una pantalla de bonus en la que hay que evitar el contacto con numerosas bolas mediante un escudo, muy bien realizada y atractiva. Todo ello hace que «International Karate +» sea sin duda el programa de kárate del momento, y una nueva referencia para futuros intentos.

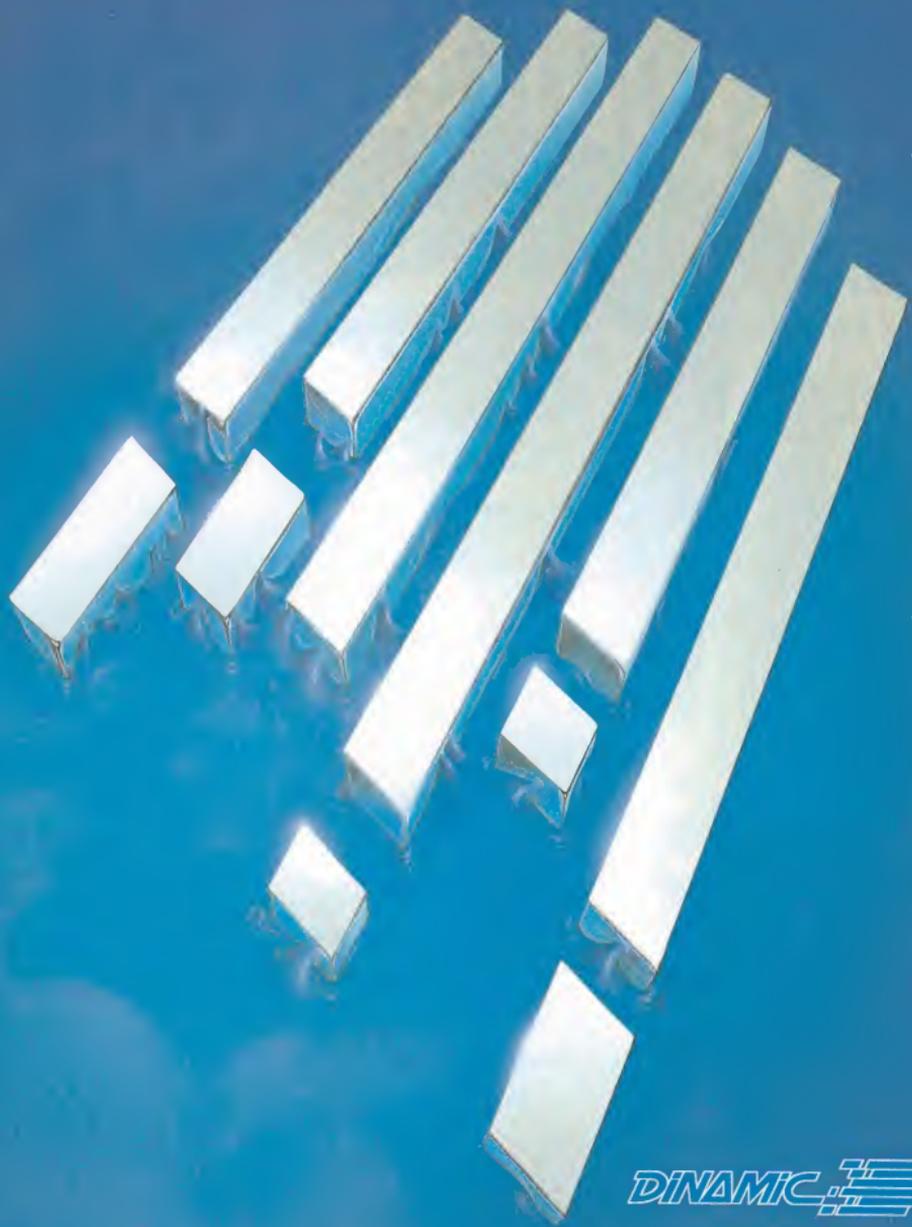
Francisco Verdú



La Valoración que figura en los recuadros rojos con números en blanco es la que otorga la revista independientemente de la opinión de los críticos a cada uno de los juegos.

**V**

# LA NUEVA IMAGEN DEL LIDER



**DINAMIC** 

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

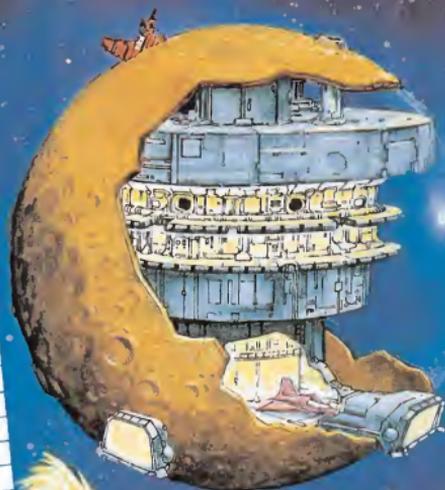
# FREDDY HARDEST

## FICHA TÉCNICA

- Dominio de las artes marciales. Patada y Puñetazo - Protección.
- Turb-Laser de carga atmosférica. Selette controlable en altura y dirección.
- 30 Pantallas de Multiscroll.
- 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
- 16 Terminales de ordenador para hacer de Hacker.
- Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
- 5 Espacios de animales hostiles.
- 3 Tipos de Androides asesinos.

## FX DOBLE CARGA

Significa dos programas en uno, el doble de acción, el doble de creatividad, el doble de gráficos y máxima actividad. Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.



SPECTRUM



COMMODORE



AMSTRAD CPC



MSX



**FREDDY HARDEST**, agente secreto y relictado playboy, se encuentra en un satélite enemigo con su nave averiada. Para escapar, deberá llegar hasta la base enemiga y robar un coze. **FREDDY**, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las argallas que encuentre, trepando por cuerdas, disparando su laser. **FREDDY**, es todo un número uno, pero sobre todo, quiere escapar vivo.

## DINAMIC

Spectrum Amstrad CPC Max-Max2 Pcy compatibles



875



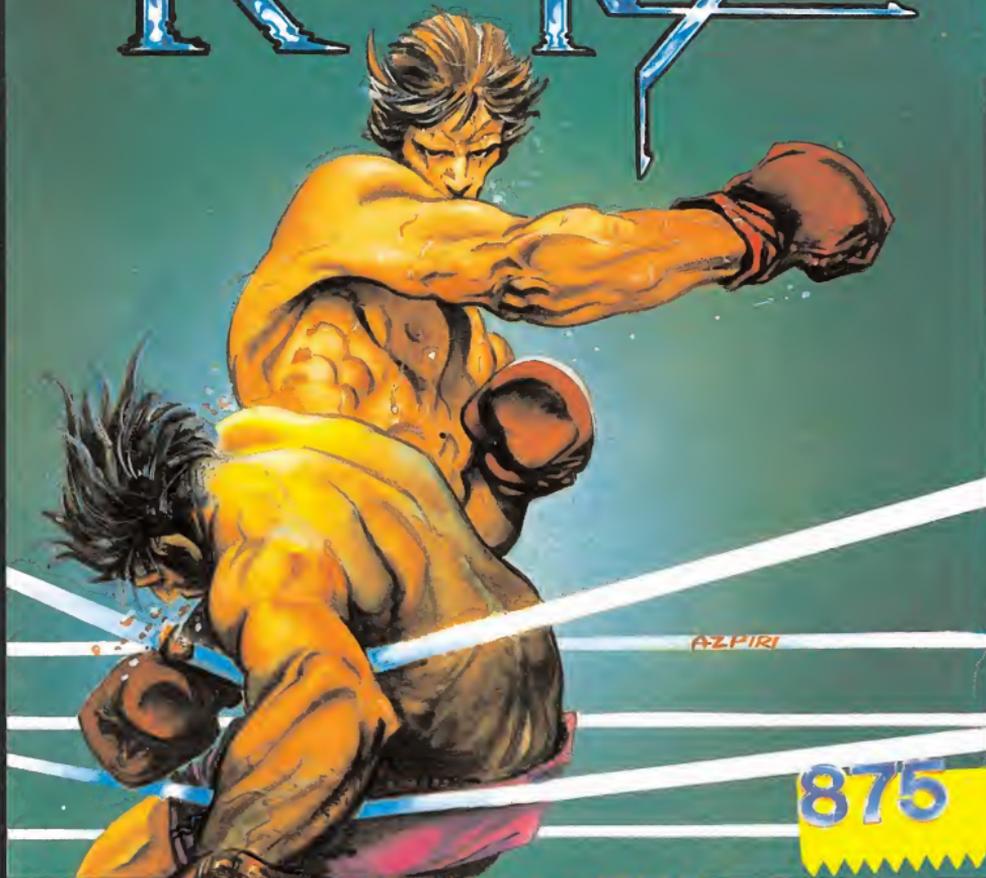
UN ARCADE INCREIBLE.  
UNA VIDEO-AVENTURA AL 100%.

**DINAMIC**

DINAMIC SOFTWARE, PZA. DE ESPAÑA, 18, TORRE DE MADRID, 29-1, 28008 MADRID, TELEX: 44124 DSOFT-E  
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: [91] 314 - 18 - 04.  
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: [91] 248 - 78 - 87.

# Rocky

El clásico de SPECTRUM  
ahora en  
**MSX**



**875**

Simulación  
tridimensional  
de un combate  
de boxeo.  
Lucha contra  
CIMBEL-LIN,  
TED MATARE,  
JANSEN SINO  
y FIGHTER BULL  
para alzarte con el título mundial.



# MEGA-CORP

SPECTRUM · AMSTRAD CPC · MSX · MSX2 · COMMODORE

875



## IMPORTANTE MEGACORPORACION IMPERIAL

### BUSCA:

Ejecutivo agresivo para cubrir plaza en el departamento de control político y conquistas planetarias.  
El candidato tendrá a su cargo a un **AGENTE OPERATIVO** de la 5.ª generación, equipado con el más sofisticado material de combate.

### Imprescindible:

dominio de lenguaje **Kuak** y del Sistema Operativo **V-MSMOS 3.9**  
 Se valorará experiencia previa en guerrilla cósmica y contraespionaje.  
 Formación en pilotaje de naves intergalácticas a cargo de la **MEGACORP**.

### Salario:

625.000 créditos más comisiones.

### Misión:

Arrebatarle todo un planeta a la **FEDERACION HARK**

Interesados contactar con el **TELEMANDOPONO** (91) 248 7867  
Abstenerse androides series **FARGUS-232** y 233.

**AD**  
AVENTURAS DINAMIC

AVENIR - ESPAÑA - BOULEVARD DE MADRID, 18. TORRE DE MADRID 28014  
TEL: (91) 544.000. FAX: (91) 544.007. E-MAIL: AD@ADYNAMIC.COM  
DISTRIBUCION: (91) 316.18.00  
SERVICIO AL CLIENTE: (91) 248.7867

# RANARAMA

Hewson

Si hay una característica que defina a «Ranarama» es, sin duda, la originalidad. Partiendo de un argumento teóricamente clásico, nos encontramos ante un programa que combina a partes iguales adicción y calidad.

Nuestro objetivo es guiar a una rana a través de un misterioso laberinto, eliminando a los diferentes enemigos pa-



vel o destruir a todos los enemigos de la pantalla. Hasta aquí todo es normal, pero sin embargo, si nos centramos en el tratamiento de la pantalla y en el desarrollo del juego observaremos cómo ante nosotros tenemos un mundo desconocido.

Ranarama en la versión de Atari no aporta nada nuevo a las versiones que ya conocíamos, excepto una mayor riqueza de colorido y un más cuidado tratamiento gráfico. Sin embargo, es también de ley reseñar que poco se podía hacer si tenemos en cuenta que el nivel alcanzado en la versión de Spectrum es poco menos que insuperable.

# ROAD RUNNER

U.S. Gold

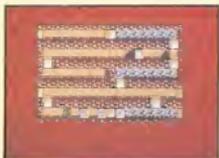
Reconocemos que después de ver las versiones de Spectrum y Commodore de este mismo juego nuestro escepticismo era total. Pero realmente, ahora podemos afirmar que las diferencias con la versión de Atari son abismales, siendo esta última versión la única que realmente merece la pena.



nos y nuestro único objetivo es huir del Coyote evitando sus trampas mientras reponemos energía con piensos o limonada.

Además de la dificultad que supone huir con el Coyote pisándonos los talones, ésta se verá incrementada por la obligación de reponer alimentos, saltar obstáculos e intentar en todo momento jugarle malas pasadas, usando nuestra imaginación, a nuestro incansable enemigo.

Las diferencias con el resto de las versiones, como ya hemos señalado, son abis-



ra acumular puntos y recogiendo los elementos de diferentes hechizos que nos permitirán utilizar los lugares mágicos. En ellos podremos obtener considerables ventajas como trasladarnos de ni-



El argumento del juego nos remite al de las películas de dibujos animados. Adoptamos el papel del correcami-



# ARKANOID

Imagine

Después de enfrentarnos durante mucho tiempo a neuróticas batallas espaciales, complejos simuladores o auténticas videoaventuras de película, es una gratificante sensación enfrentarnos al más clásico de los videojuegos, el «machaca-ladrillos».



En esta ocasión su nombre es «Arkanoid» y procede directamente de las máquinas de la calle. Este programa, versionado en su momento



para otros ordenadores, es en la versión Atari en la que más se asemeja al original, alcanzando un nivel excepcional. El objetivo del juego es

controlar con una raqueta una pelota que dirigida al lugar correcto destruye todos los ladrillos que encuentre a su paso.

El número total de fases a superar es de 32 y para poder acceder a una nueva fase es preciso destruir todos los ladrillos de la pantalla y esquivar a los obstáculos móviles de cada nivel.

Como ayuda al destruir algunos ladrillos serán liberadas efectivas sorpresas. De este modo será posible des-



## TAI-PAN

Ocean

Tal vez sea el escenario escogido para ambientar este juego, o quizá tal vez el argumento que nos lleva a historias de piratas y comerciantes, pero «Tai-Pan» en la versión de Atari más que un juego alcanza la categoría de una película en la que pode-

mos participar; es más, en la que debemos participar.

Nuestro objetivo es convertirnos en un Tai-Pan, categoría máxima alcanzada por los comerciantes de la China, acumulando gran cantidad de bienes. Comenzaremos sin dinero y cuando localicemos a un prestamista invertiremos el dinero en el material que consideremos adecuado para comerciar así como en el barco y la tripulación. En todo momento debemos mantener una estrategia. Bien optar por comportarnos como comerciantes honrados visitando los puertos con nuestra mercancía o

bien convirtiéndonos en piratas que se dedicarán al contrabando y podrán apropiarse la mercancía ajena.

«Tai-Pan» es un juego ameno aunque alcanzar la máxima categoría puede suponer muchas horas de dedicación y esfuerzo. Los grandes comerciantes no se hacen en un día, prueba nuevas tácticas en una versión sensiblemente mejorada de las que ya conocíamos.



8

## BARBARIAN

Palace Software

Todo o casi todo se ha dicho ya de este programa que ha ocupado durante meses el primer lugar en nuestra sección «Los recomendados». Para quienes no conocen más que la sugerente carátula del juego, aclaramos que «Barbarian» es un juego de lucha. Nuestro objetivo es



eliminar a golpe de espada a los diferentes contrincantes que aparecen progresivamente.

Este tipo de juegos normal-

mente despiertan grandes niveles de aceptación, pero en este caso además su interés crece al incluir detalles de gran originalidad.

Destacan de este modo los conseguidísimos efectos sonoros y gráficos, cuidando hasta los más mínimos detalles, como la sangre o el personajillo que aparece en pantalla para recoger los restos de los guerreros. Por lo demás, está acompañado por una riqueza excepcional de movimientos que en algunos momentos parece enfrentarnos a una situación real.

«Barbarian» en la versión de Atari mantiene la adición del juego y mejora los aspectos gráficos y sonoros, aunque para ser sinceros el resto de los aspectos no precisan mejora alguna. Un excepcional arcade que no puede faltar en ninguna programación que se precie aunque sólo sea por pasar muchas horas contemplándolo.

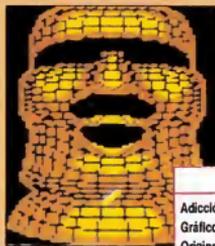
males. La ambientación es perfecta, los gráficos muy cuidados, la acción rápida y la variedad de elementos la suficiente para que, siendo su manejo sencillo, no llegue a resultar aburrido.

Un gran programa con populares protagonistas, que merece la pena tener en nuestra colección para pasar muy buenos ratos si somos partidarios del más puro arcade.

de acceder a una nueva fase sin destruir todos los ladrillos, a acompañar a nuestra pelota con un potente disparo que causará el mismo efecto, pasando por un ralentizador de la pelota y un aumento sustancial del tamaño de la raqueta, entre otras cosas.

Hoy por hoy, «Arkanoid» es el título más adictivo que ha pasado por nuestras manos y sin duda el que más alabanzas en este sentido ha cosechado. Un programa eficaz contra el stress y los nervios descontrolados, aunque corremos el riesgo de abandonar cualquier otra actividad para permanecer ante la pantalla durante horas.

Exclusivamente para adictos que nos les importe jugar-se el tipo con una sobredosis de acción.



9



9

# LIVINGSTONE, SUPONGO

Opera Soft

A costumbrados a ver ciertos productos para PC más propios de figurar en el cubo de la basura, que en cualquier programoteca que se digne serlo, nos sorprende encontrar un juego fiel gráficamente a la versión original para la que fue creado. Y es que «Livingstone, Supongo» ha sido versionado con un fin claro, que los usuarios de PC puedan disfrutar de un buen



juego sin aforar versiones de otros ordenadores menos potentes que sin embargo por regla general, consiguen resultados mucho más satisfactorios.

La historia es la misma, nuestro protagonista tendrá que adentrarse en una peligrosa selva plagada de plantas carnívoras, serpientes y otros bichos hostiles que habitan aquel siniestro lugar, para rescatar al doctor Livingstone, desaparecido hace algún tiempo mientras merodeaba por aquellos lares. Para lograrlo, antes tendrá que recuperar los diamantes de la diosa de la Danza, protegidos por unos feroces indígenas con cara de muy pocos amigos.

El juego de principio a fin

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	8
Adición:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	

es una excitante aventura en la que todo es posible. Pasamos de un lugar a otro casi



sin darnos cuenta y estemos donde estemos, lo cierto es que no tendremos ni un solo segundo de descanso, la aventura es siempre la aventura y jugar con Livingstone de verdad merece la pena.



# THE GREAT ESCAPE

Ocean

Poco se puede decir de este juego que no se haya dicho ya. Basado en una historia original, con unos buenos gráficos y un nivel de adición bastante alto, Great Escape se convirtió en su día en un exitoso programa.

Ahora nos llega esta versión para PC a la que poco más podemos añadir. Si el juego en la versión de Spectrum estaba bastante bien, aquí podríamos decir que es-

tá igual de bien. Poco o nada se ha cambiado, pero también es cierto que tampoco hacía falta. Quizá se echa de menos algo de colorido con el que se podría haber ilustra-



do más, si cabe, este apasionante programa.

Por si a estas alturas alguien todavía no lo conoce, añadiremos que se trata de una divertida aventura, en la que utilizando toda nuestra habi-

lidad y una gran dosis de inteligencia, tendremos que guiar a nuestro protagonista, prisionero de guerra en un campo nazi, hacia la ansiada libertad. Para ello es necesario que previamente hayamos trazado un plan de fuga, del cual dependerá el éxito o el fracaso de nuestra misión.

Si tuviéramos que destacar algo de este juego, sería sin lugar a dudas la perfecta ambientación en la que se desarrolla la historia, y que nos hace creer, en todo momento, que estamos viviendo una auténtica aventura.

Podemos decir que, en este caso, la versión de PC no aporta prácticamente nada nuevo al juego, pero también es verdad que en este caso no se podía hacer mucho más.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	8
Adición:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	

# SABOTEUR II

Durell

Saboteur II» es uno de esos clásicos para Spectrum que ha pasado a engrosar las filas de los juegos pioneros de PC. Y es de agradecer que haya sido, precisamente, uno de los éxitos más representativos de la compañía Durell, uno de los primeros versionados.

El juego además de divertido es trepidante en todas sus fases (nueve para ser exactos) y está lleno de detalles que lo hacen mucho más adictivo aún de lo que fue en su día la primera parte.

El protagonista en esta ocasión es una mujer atrapada en el centro de mando del «Dictador», situado en la cum-





# ONE ON ONE

Electronic Arts

Este juego fue en su día (en su versión Commodore) uno de los mayores éxitos en lo que a juegos deportivos para ordenador se refiere y, además, el claro predecesor de toda una nueva generación de programas de baloncesto que aún hoy copan los números uno de las listas de ventas.

Para muchos «One on One» sigue siendo un símbolo, y no porque no haya sido superado, que lo ha sido, sino por

todo lo que en su día significó.

El programa nos permite jugar un partido de baloncesto, con las reglas de la NBA, contra el ordenador u otro contrincante, en tres niveles de dificultad diferentes y eligiendo el tiempo de duración del partido.

El encuentro lo juegan dos contrincantes que representan a dos populares jugadores de la NBA, Julius Erving y Larry Bird. Por lo demás, to-

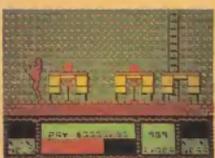
do se desarrolla como si de un partido real se tratase. Es posible encestar de tres puntos, driblar, poner tapones al contrario, recoger rebotes, tirar suspendido en el aire, hacer dobles, personales, lanzar tiros libres y cualquier otra

cosa que se nos ocurra, incluido el pedir tiempo. Sin olvidar, por supuesto, el detalle de que los jugadores se cansen de acuerdo al esfuerzo realizado, o el de la repetición de las jugadas más interesantes al final de cada tiempo.

Es un buen juego, algo devaluado si lo comparamos con la versión original de Commodore, pero en el que se dan las condiciones necesarias para que podamos vivir una apasionante jornada de basket.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Bar chart with 7 bars]									
Gráficos:	[Bar chart with 7 bars]									
Originalidad:	[Bar chart with 7 bars]									

7



bre de una montaña plagada de túneles y cuevas subterráneas, protegidas por implacables guardianes que usan como mascotas feroces pumas «deboradores de intrusos». Salir de allí es poco menos que imposible, y todo un re-

to a nuestra habilidad. Encontraremos algunas ayudas a lo largo del recorrido, pero a pesar de ello la tarea que nos ha sido encomendada no resultará nada sencilla.

Estamos ante una nueva versión de un juego que fue muy bueno en el Spectrum, bastante malo en el Amstrad 6128, y que ahora en su adaptación para PC, podríamos calificar como altamente recomendable, adictivo y, al menos en esta ocasión, a la altura de las circunstancias, máxime teniendo en cuenta que habrá que recorrer 9 veces el tenebroso castillo, para poder terminar la aventura.



# ARKANOID

Imagine

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Bar chart with 7 bars]									
Gráficos:	[Bar chart with 7 bars]									
Originalidad:	[Bar chart with 7 bars]									

7

Si tuviéramos que elegir el juego más adictivo del año, éste sería sin ningún género de dudas Arkanoid. Y lo curioso del caso es que se trata de un programa muy simple, con unos gráficos de lo más normalitos, que a pesar de todo, consigue lo que muy pocos programas han logrado antes, mantener pendientes de la pantalla a todos cuantos se acercan a él, sean o no, aficionados a los juegos de ordenador.

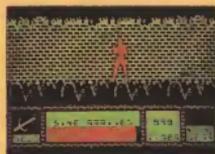
El objetivo no es otro, que el de ir rompiendo murallas de ladrillos, que dependiendo de la fase en la que nos encontremos, tendrán una forma distinta.

Hasta aquí todo podría parecer más o menos normal, pero donde radica de verdad la originalidad de este juego, es en los extras con los que sus creadores nos han deleitado. Como es el caso de esa serie de ayudas providenciales, procedentes de las alturas que dan una nueva di-

mensión al programa: paletas más grandes, provistas de disparos, ralentizadoras y multiplicadoras de proyectiles, son algunas de ellas.

A todo esto hay que sumarle, enemigos pegajosos, raras configuraciones de ladrillos con forma laberíntica, y ciertas zonas de difícil acceso que sólo atravesaremos con machacona insistencia.

Por lo que respecta a la versión de PC sólo podemos añadir que no aporta nada nuevo, y es una lástima, porque con las posibilidades de este ordenador todos esperábamos otra cosa. Al menos,afortunadamente, la adicción sigue siendo la misma. Lo cual no es poco.



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Bar chart with 8 bars]									
Gráficos:	[Bar chart with 8 bars]									
Originalidad:	[Bar chart with 8 bars]									

8



THE END AND KING OF THIS STORY IS UNKNOWN, AFTER THE INTERESTING MOMENTS HAS DESTROYED, A GREAT GUNS CORNELLIS MUST FROM IT.



# CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

## LIVINGSTONE SUPONGO

Si en este juego no queremos que el águila nos lleve a su nido, en la pantalla anterior a donde aparece por primera vez, al llegar por arriba nos asomamos, seleccionamos granadas y con poca fuerza las tiramos y matamos al gusano. Después seleccionamos la pértiga y nos dejamos caer, para rápidamente girar unos pasos a la izquierda pulsar la tecla de disparo, esperar a que esté al tope la fuerza y soltar. Llegamos volando a la pantalla siguiente hasta el segundo cocotero, saliendo rápidamente por la derecha y entonces en la siguiente pantalla, antes de que aparezca el águila, saltamos el charco y nos montamos en el tronco.

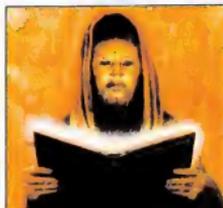
*Alonso Javaloyes Ferrer  
(Sevilla)*

## FAIRLIGHT

En esta sección en el número 27 publicastéis un truco para FAIRLIGHT, pero he descubierto tres errores:

— Cuando se habla de una tercera pócima que hay que recoger, se dice que la encontraremos en una habitación falsa cuya puerta está en la pared derecha de una habitación que da a un pasillo en el que hay tres puertas y tres bolas. EN DICHO PASILLO SOLO HAY DOS BOLAS.

— La puerta secreta que



nos lleva a la cámara mortuoria no se encuentra en un camino con una roca. SE TRATA DE UN CAMINO SOLITARIO QUE LINDA A SU IZQUIERDA CON UNA ALTA PARED DE PIEDRA (Lo de buscar una pantalla en la que sólo hubiese un camino y una roca, tal como se decía, podía inducir a error). Para encontrar este camino, debéis hacer lo siguiente: una vez hayáis bajado del puente levadizo, seguid al frente. Os topareis con un «Gordo» al que mataréis o esquivaréis saliendo de la cueva por la otra puerta. Al salir de la cueva tomad el camino de la derecha (según vuestro personaje). Llegaréis a una pantalla con un remolino, seguid el camino de la izquierda. El camino al que llegáis es el verdadero.

— Una vez en la cámara mortuoria, cuando tiramos al suelo el cadáver, queda una mesa con TRES hojas (no cuatro). La hoja que habrá que deslizar para encontrar el pozo es LA QUE ESTA A LA DERECHA.

*Victorino López Berjano  
(Huelva)*

## SABOTEUR II

Si caemos en la pantalla del árbol seco que hay en la parte superior izquierda del edificio, la alternativa a una caída mortal por el precipicio de la izquierda es la siguiente: tomamos carrerilla (tras haber recargado energía) y saltamos contra la pared. Nuestra saboteadora se introducirá en ella. Ahora la haremos avanzar lentamente y aparecerá, a salvo, en la parte inferior derecha del edificio.

*Miguel Ángel Joja  
(Barcelona)*

## TOP GUN

Para matar más fácilmente a los aviones en el Top Gun, poner el vuestro a unos 20.000 m de altura y esperar a que tu enemigo suba, más o menos, a esta altura. Hecho esto, bajar en picado y a los 500 m, o así, antes de chocar contra el suelo, controlar el avión. El enemigo te imitará, pero él sí se estrellará.

*Óscar Cervera Úbeda  
(Valencia)*



## SCEPTRE OF BAGDAD

Todos los objetos útiles en el juego son:

**The Haney** (El trapo): si lo frotamos en la lámpara de la primera pantalla, la lámpara hablará y nos dará pistas sobre el juego.

**The Flute** (La flauta): elevará la cuerda de la casucha al lado del «air Bagdad», pudiendo meternos en la cuerda e ir a la terraza.

**The Several Wings** (Las plumas divinas): con ellas el Ángel de la fuente volará dejándonos entrar en ella.

**The Miner Rat** (rata): asustará al arma de casa, al lado de un espejo sobre una mesa, y así nos dejará pasar (...y, por cierto, no te dejes engañar por sus habladorías, sólo quiere calentarte la cabeza).

**The Keys** (Las llaves): abrirán un pasadizo en el armario que no puedes traspasar en el dormitorio.

**The Fire Ring** (La manilla de tapón): descorcharán el tapón gigante que hay una pantalla a la izquierda de las caratulas y nos podremos meter en él.

**The Trident** (El tridente): lo clavaremos saltando en la os-

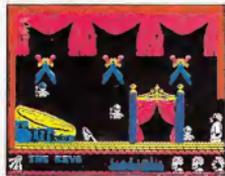
tra gigante de las cataratas y sacaremos una gran perla negra.

**The Pearl** (La perla): juntándola con el tirachinas quedará cargado (loaded).

**The Sling Empty/Loaded** (El tirachinas vacío/cargado): lo encontraremos encima de una fuente y cargaremos con la gran perla negra (the pearl) y nos servirá para descambiárselo al mono que hay encima de una palmera por un coco (the coconut).

**The Coconut** (El coco): lo usaremos siempre que queramos ir al desierto sin perder vida.

**The Fish Helmet** (El pez): una vez que hayamos cambiado el objeto del desierto por otro que no sirva, nos iremos otra vez al desierto con el Fish Helmet y el Coconut, y nos dejaremos caer por el lago (no nos matará si llevamos The Fish Helmet) y cambiaremos el coco por The Mi-



rror (cuidado con dejar The Fish Helmet porque nos matarían en el lago).

**The Whip** (El látigo): con él, el buen boy dejará que cojamos el eje de la rueda de su carro.

**The Broken Axle** (La rueda del carro): la cogemos del carro del buey y lo descambiaremos por el eje roto de la rueda de la polea que tiene elevado el puente; al descambiarlo, el puente se bajará.

**The Ali Babá Book** (Libro de Ali Babá): está encima de un taburete de la Biblioteca y hará abrirse la roca gigante que hay bajando por el tapón gigante.

**The Purse Empty/Full** (El

saco vacío/lleño): iremos a la roca gigante con el libro de Ali Babá y el saco, entraremos por ella y llenaremos el saco pasando por el oro sin saltar y cuando esté lleno (full) podremos entrar con él en las tiendas de armas y zapatos (estas tiendas son puertas cerradas a la izquierda del buey).

**Trunk Blind/Sharped** (La cuchilla despuntada/afilada): está en el desierto y se afila con el hacha de la tienda de armas y cuando está afilada (sharped) se usará para matar a un gigante más adelante.

**The Axe** (El hacha): afila el trunk blind para matar al gigante.

**The Mirror** (El espejo): a la izquierda de las escaleras de las serpientes hay una hechicera que convierte en piedra a todo aquel que se le acerca, con el espejo este hechizo se reflejará y...

Después de la pantalla de la hechicera hay un gigante, como ya hemos mencionado se mata con la cuchilla afilada (Trunk sharped).

**The Insect Net Empty/Full** (El caza insectos vacío/lleño). Con éste se caza el insecto que sale de la colmena caída que se tira, anteriormente, poniéndose encima de ella (en el tejado) y una vez que esté lleno (full), se irá a la pantalla de la araña que mata y ésta habrá desaparecido.

**The Sword** (La espada): con ella, se cortará la tela de araña en la que colgaba la araña (the string).

**The Slippers** (Los zapatos): está en la tienda de zapatos y con ellos podemos pasar las cenizas ardientes que hay después del puente para coger The Bow.

**The Bow Unstrung/Restring/Loaded** (El arco sin tensar/tensado/cargado): se tensará con la tela de araña (the string) en la que colgaba la araña y se cargará con el carcaj y flechas (the quiver) y sirve para la pantalla de la palanca y la piedra colgada, la palanca nos impulsará y... cogemos The Sceptre en la próxima pantalla.

**The Sceptre** (El escetro): llévalo al balcón en el que estaba el látigo (a la derecha de la pantalla donde empezamos el juego) y el Sceptre será tuyo, el tesoro de Bagdad.

Hay un objeto que nos encontraremos en cada partida, una poción, que si la cogemos

y después acabamos la partida porque nos mataron pon Old game, y continuaremos desde el sitio donde cogimos la poción siguiendo la partida anterior en la posición que estábamos.

Fco. Navarrete  
(Barcelona)



## CORRECAMINOS

Para conseguir vidas infinitas en este juego, debes pulsar simultáneamente las teclas B, J y R cuando aparezca el menú.

Si lo que quieres es ver el final del juego, deberás hacer la misma operación, pero con las teclas L, O, V, y E. Esto os dará acceso a cargar la última fase.

Como curiosidad, si queréis ver un amoroso mensaje del programador a su chica, repetid la operación pulsando las teclas que forman el nombre de Jacqui.

Miguel Angel González  
(Madrid)

## LORD OF MIDNIGHT

Primero, vas con todos al este, a los dos o tres días verás un castillo. Ahí está Shimeril, lo reclutas (tiene mil hombres y ochocientos caballos). Llevas a Corleth al norte. Verás unas ruinas, ve a ellas y observarás enfrente unos lobos. Mira al noroeste, avanza y mata a los lobos; verás unas casas, ve hacia ellas; allí te encontrarás a Lord Thral. Vuelve con los dos y, juntos los seis, id al sur. En tu camino encontrarás una caseta, en ella está Lord Mithrag; ve todo hacia el sur y tuerce al este, encontrarás a Lord Rorath en una caseta; sigue al este y encontrarás Xajorith. Reclutarás a Lord Axajorith y te quedarás en Xajorith. Esto se puede realizar en dieciocho días.

En Moonheng se encuentra Foukrin.

Shimeril es muy bueno contra los lobos, skulkrin y dragones. Casi siempre está ligeramente asustado y es muy bueno luchando contra enemigos.

Marakith, casi siempre, está asustado. Es bueno para luchar contra enemigos o skulkrin.

Xajorith es como Shimeril, pero no puede matar lobos, pues lo más probable es que lo maten.

Mithrag es recomendable que mate a los lobos y a los skulkrin.

Rornhron es el mejor en abatir enemigos, pero por lo demás no vale para nada.

Lord Throm pelea bastante bien, pero mata skulkrin, etc. No se le da bien morkin. Es el más vulnerable.

Si se ve en la pantalla un dragón, en vez de dosel dragón, es farllame, el dragonlord.

Luxor es bueno sólo contra skulkrin y enemigos, los lobos le matan casi siempre.

Corleth es vulnerable a todo. Es casi como morkin.

Timrath es como Thral. DRAGONLORD puede andar mucho sin que caiga la noche. Los enemigos:

Trolls no son muy peligrosos sólo son lo bastante para matar a morkin.

Skulkrin son muy fáciles abatir, con ellos no se tiene que ir sin caballo.

Lobos, los más vulnerables a ellos son: luxor, morkin o corleth.

Dragones es recomendable que los mate Shimeril.

Pablo Barrón Ballesteros  
(Madrid)

## GAME OVER

Con este cargador obtendrás considerables ventajas.

```
19 CLEAR 364. PRINT "CARGA LR
CINTA 041812WR."
28 LOAD "CODE 23296: POKE 233
38,195: RNDNDIZE USR 23296
38 CLS : POKE 23658,8: IF PEEK
31643=1 THEN POKE 38631,281: PO
KE 31643,8: POKE 32382,8: POKE 3
3452,8: POKE 38695,8: GO TO 58
48 POKE 32428,8: POKE 32582,8:
POKE 33481,8: POKE 39337,8:
58 POKE 23338,49: POKE 23331,8
: POKE 23332,8
68 RNDNDIZE USR 23338
```

Francisco Campos  
(Madrid)

## BOMB JACK II

POKE & 18EA, 0: VIDAS INFINITAS

*David Olivares  
(Madrid)*

## DRAGON'S LAIR II

En el Amstrad, la primera fase de este juego es el mosaico místico (Mystisches Mosaik). Para pasarlo hacer lo siguiente:

- 2 A, E 1.
- 1 I, 2 A, 1 D, E 3.
- 1 D, 1 B, 1 D, 2 B. Aparece murciélago. Este cuadro nunca desaparecerá. E 9.
- 1 B, 3 D, E 1.
- 1 D, 2 A, E 1.
- 1 A, 4 I, matar murciélago, E 1.
- 2 A, 2 I, 1, 1 A. Si no se ha matado antes, matar murciélago.
- 1 I, 1 B, 6 I.

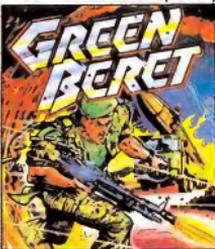
A = arriba; B = abajo; I = izquierda; D = derecha; E = esperar x veces.

*José E. Martínez  
(Cádiz)*

## EXPRESS RAIDER

Cuando se nos acaben las vidas y por desgracia tengamos que volver a empezar, aparecerá el abecedario para poner nuestras iniciales; sin perder tiempo ponte a disparar y empezará una nueva partida, pero con la ventaja de comenzar donde la dejaste antes. Utilizándolo varias veces llegarás al octavo tren, que es el último y cuando acabes con este tren empezarás otra vez desde el principio, no te preocupes, si llegas ya lo has acabado.

*Miguel Sánchez Rondón  
(Ceuta)*



## PROHIBITION

En el prohibition apretando la tecla ESC cuando la pantalla marca un segundo, te volverán a dar los mismos segundos que cuando empezaste.

*Isidro Valero  
(Balears)*

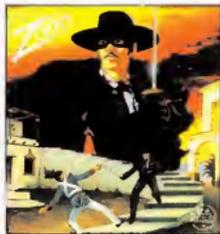
## EL ZORRO

En este juego hay una forma para atravesar cualquier pared. Nos pegamos lo más que podamos a la pared, y saltamos hacia arriba, y cuando vayamos a tocar el suelo, nos movemos en dirección hacia la pared. En ese momento habremos avanzado un poco. Si repetimos esta operación varias veces (según el grosor de la pared) terminaremos por atravesarla.

Hay un medio para llegar hasta la bota sin necesidad de coger la trompeta. Si vamos a la habitación de la trompeta y subimos por la

primera escalera, y vamos a la izquierda, cuando vayamos a pasar de pantalla saltamos, y aterrizaremos en el edificio de la bota.

*José E. Martínez  
(Cádiz)*



## ARMY MOVES

Si estás en el puente con el jeep, das un salto y vas a caer en un buquete. Antes de caer, dale al mando para arriba y no lo sueltes, el jeep saltará de nuevo.

*Miguel Sánchez  
(Ceuta)*

## MSX

## CHOPLIFTER

Con la tecla GRAPH podemos hacer que gire el helicóptero. Si lo dejamos medio girado podremos cargarnos a los tanques.

*Alberto Vandellos Heras  
(Barcelona)*

## FIRE RESCUE

Para pasar los pisos más difíciles lo mejor es esperar a que se nos acerque el fuego. Cuando éste esté cerca del muñeco debemos ir saltando todo el rato hasta coger el extintor, con lo que apagaremos el fuego.

*Alberto Vandellos Heras  
(Barcelona)*

## GUNFRIGHT

Para llegar a los «criminales muy buscados» podemos guiarnos por los bandidos (los pistoleros pequeños), que nos señalarán por dónde debemos ir.

Cuando veamos a los criminales debemos gastar todas las balas menos una, que es con la que mataremos al criminal. Cuando salga el duelo frente a frente, el criminal esperará a que se nos recargen las balas y así nos dará tiempo a apuntar y disparar.

*Alberto Vandellos Heras  
(Barcelona)*

## NEMESIS

En la tercera pantalla (la de las cabezas), pasando siempre por arriba encontraremos dos cabezas juntas, una mirando hacia la izquierda y otra hacia la derecha. Si matamos a la primera y a la segunda le disparamos por atrás, moviéndonos hacia arriba y abajo, encontraremos una que nos llevará a una pantalla de bonus donde es imprescindible llevar el «DOUBLE»; nos encontraremos con unos anillos que son de color verde y amarillo, los verdes nos darán tanques y los amarillos puntos.

*Carlos Baltrons  
(Gerona)*

## YIE AR KUNG-FU

Los siguientes trucos sirven para matar cómodamente a nuestros enemigos:

— Enemigo del palo. Debemos ponernos a una distancia prudente y cuando nos lance un palo, avanzar y pegar la patada diagonal. Repetir esa operación una y otra vez.

— Lanzador de bolas de fuego. No hay un truco para matarle, pero eso sí, pueden destruirse las bolas con una patada diagonal (bolas altas). Las bolas bajas las podemos destruir con una patada baja (agachamos + Fire).

— Lanzador de cadenas. Es bastante fácil, ya que cuando nos tira la cadena se queda inmóvil. Saltamos por encima de él y le damos una patada diagonal hacia abajo.

— Lanzadora de Shurikens. Nos agachamos durante todo el combate y cuando se acerque, le damos una patada baja. De esta forma, ella no nos podrá pegar.

— Gordo volador. Nos quedamos quietos y cuando



se lance, esperamos y le damos una patada diagonal en la cara. Esperamos y el gordo se lanzará de nuevo. Hacemos lo mismo para poder restarle su energía.

— A partir del luchador 20, la velocidad de los luchadores se triplica.

Utilizando estos trucos os irá muy bien.

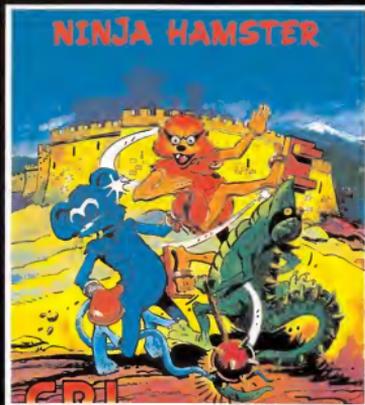
*Marco Checa García  
(Madrid)*

875



*Después de abrir fuego...*

**¡¡LLEGAN LOS REFUERZOS!!**



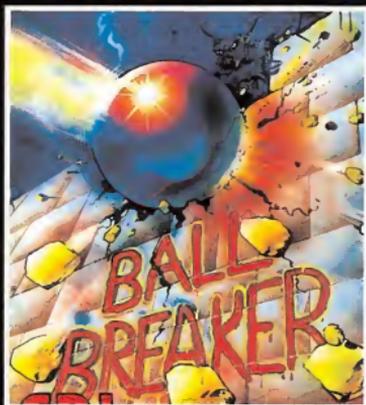
## NINJA HAMSTER

### NINJA HAMSTER

¿No has visto al Ninja Múster en acción?... Acaba de regresar de una visita a su maestro, el venerable Yoné, y ha encontrado a sus peores enemigos, "las ratas sinistras" y "el lagarto de la muerte", aterrorizando a su pueblo.

Ahora tienes la oportunidad de vengarte.

Commodore, Spectrum, Amstrad.

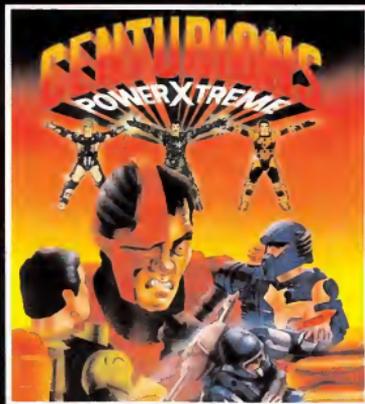


### BALL BREAKER

Por primera vez un juego de rollete y destrucción en 3D. Más de 30 pastallas, ladrillos animados de función múltiple, ataques con inteligencia artificial, diferentes velocidades, música y efectos especiales, y además...

¡Superdivertido e increíble!

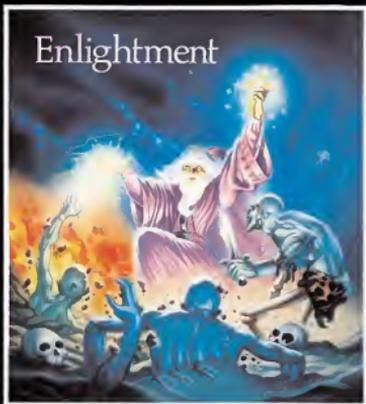
Spectrum.



### CENTURIONS

Ace, Jakey y Max son los CENTURIONES. El doctor Terror intenta apoderarse del mundo, pero puedes impedirlo guiando a los Centuriones a través del espacio, el mar y el aire, para encontrar las seis partes de la llave original, antes de que sea tarde.

Commodore, Spectrum.



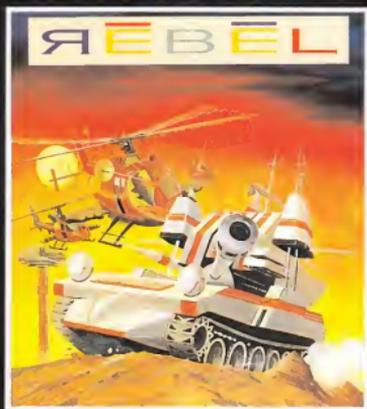
## Enlightment

### ENLIGHTMENT

El druida vuelve a Belorn después de 103 años. Más niveles, nuevos hechizos y una gran cantidad de peligros y aventuras.

Premio "Screen Star Award" de Sinclair User y juego del mes en Computer Video Games.

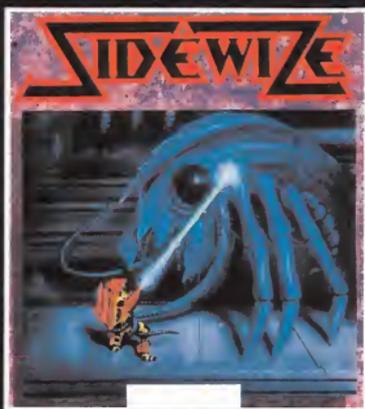
Commodore, Spectrum, Amstrad.



### REBEL

Trata de escapar del supervigilado complejo agro-industrial. En este juego de acción total, las pantallas se desplazarán en las cuatro direcciones, dotándote de una gran movilidad y realismo.

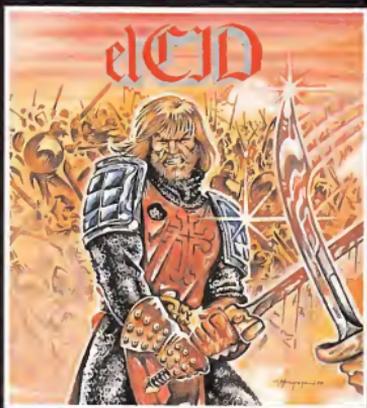
Commodore, Spectrum.



### SIDEWIZ

Sidewiz, la última y definitiva batalla... con increíbles sistemas de armas portátiles... una acción trepidante... Elegido por "Sinclair User" como: "Your Sinclair Mega-Game", puntuado con 10.

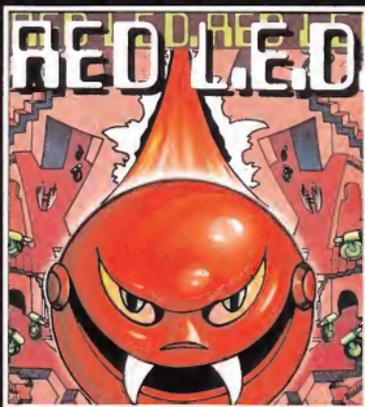
Commodore, Spectrum



### EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional. La búsqueda del pergamino te va a llevar a través de múltiples pantallas, a enfrentarte con cientos de enemigos diferentes.

Spectrum, Amstrad, ZXII.



### RED I.E.D.

Corre el año 2379, las inmensas reservas de la Tierra están agotadas.

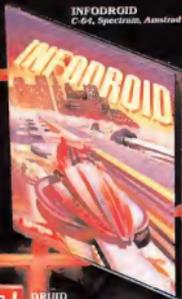
Debes encontrar el camino que conduce a los recursos naturales, utilizando tres robots de combate ZXII.

Commodore, Spectrum.

**TRIAXOS**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**INFODROID**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**FALCON**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**EMPIRE!**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**DRUID**  
Amstrad CPC 486, Spectrum, Amstrad



**DRUID**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**CHALLENGE OF THE ROBOTS**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**AMSTRAD CPC**

**HIVE**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**STARFOX**  
C-64, Spectrum, Amstrad



**BRIDE OF FRANKENSTEIN**  
C-64, Spectrum, Amstrad



C-64, Spectrum, Amstrad

**STOP BALL**  
Spectrum, Amstrad, MSX



**KINETIK**  
C-64, Spectrum, Amstrad



# GRACIAS, AMIGOS

*Advance*



**ANCO**

bubble bus software



**KELE LINE A/S LTD INC.**



**TYNESOFT**  
COMPUTER SOFTWARE

RECONOCEMOS VUESTRA CONFIANZA

**SYSTEM 4**

**Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.**

### Exolon

### COMMODORE

- POKE 6676,44
- POKE 7629,44
- POKE 7630,44
- POKE 7342,44
- POKE 5642,44
- POKE 11886,96

Este poke hace que los puntos aumenten hasta 999999 de forma automática aunque no hagamos nada.  
Este poke hace que el protagonista dispare granadas de forma continua y sin necesidad de apretar el botón de disparo.  
Este poke hace lo mismo que el anterior, pero en lugar de disparar granadas, dispara el láser del protagonista.  
Nuestro personaje sólo se mueve si es saltando.  
Elimina el molesto ruido que producen las granadas.  
Nuestro personaje es totalmente inmune a todos los enemigos. Para arrancar el juego teclear: SYS 2061.

Carlos Barroso (Barcelona)

### Final Matrix

### SPECTRUM

- POKE 30420,0
- POKE 30422,0
- POKE 30421,0
- POKE 31775,24

Se completa el juego al rescatar al primer prisionero

Todas las zonas cambian de forma y tienen menos paredes.

Jorge Pérez (Córdoba)



### Arkanoid

### SPECTRUM

- POKE 35426,127
- POKE 39724,15
- POKE 34021,21
- POKE 34521,24
- POKE 40515,30
- POKE 37422,215

Se destruyen las figuras que salen en la parte de arriba, consiguiéndose bastantes puntos.

Los ladrillos podrán romperse con facilidad.

Juego sin sonido.

Desaparecen las figuras de la parte de arriba.

Puedes poner el nombre en la tabla de récords, siempre que se haga más de 1 punto.

La pelota se vuelve loca. Si bota en un sitio, sale en otro distinto.

José Manuel Álvarez Riotinto (Huelva)

# De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

# POKERAREZAS

## Army Moves

MSX

- POKE &H9CA0,20 1
- POKE &H9BD7,20 1
- POKE &H9729,20 1
- POKE &H8D52,20 1
- POKE &H8987,20 1
- POKE &H8997,20 1.

Juego más difícil.  
Enemigos invisibles.  
¡Sorpresa!  
Gasolina infinita.  
Vidas infinitas.

Rodolfo José Padovani (Granada)

## Duet

SPECTRUM

- POKE 43537,20 1
- POKE 39949,20 1

El personaje patina.  
Enemigos paralizados.

MICROMANIA



## Zythum

SPECTRUM

- POKE 54727,20 1
- RANDOMIZE USR 53058
- RANDOMIZE USR 56564
- RANDOMIZE USR 51727

Todas las fases son montañas.  
Imprime el tiempo.  
Imprime al mago.  
Sonido.

Fco. Javier Vinuesa Pérez (Valencia)



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANIA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

# Radio Pestillo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip".  
Dirigido por Antonio Rua.  
Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



## Cadena Cope

RADIO POPULAR



... de chip a chip



Nombre: Paco Menéndez.

Edad: 22 años.

Estudios: 5.º de Telecomunicaciones.

Programas: Fred, Sir Fred, La abadía del crimen y Sophos, un diseñador de circuitos impresos.

Cuando surgió la idea de crear una nueva sección dedicada a los programadores, pensamos que por estas páginas debían desfilir uno a uno todos los grandes de la programación. En esta ocasión le ha tocado el turno a un programador español.

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar? ¿Cuáles fueron tus comienzos?

—Tuve la suerte de estudiar en uno de los primeros colegios de España que incorporó la informática a las aulas. Comencé en 2.º de BUP, estudiando Basic. Allí conocí a los componentes de Made in Spain, Charlie, Fernando y Camilo. Cuando estudiábamos COU el hermano de Charlie conoció en el SIMO a José Luis Domínguez, y Charlie, Camilo y Fernando entraron a trabajar en Indescomp. Un mes después me llamaron y trabajamos juntos durante seis meses, preparando la llegada del Spectrum a España y traduciendo los programas ingleses. Cuando el curso terminó dejamos Indescomp y Charlie, que era el único que tenía ordenador, comenzó a trabajar en Fred. Cuando volvió nos enseñó los gráficos y parte del laberinto que ya tenía hecho, y todos nos pusimos a trabajar en la versión de Spectrum, que tardamos dos meses en completar. Después llegó la versión de Amstrad y comenzamos a pensar en Sir Fred. Más tarde programé yo solo Sophos, y ahora acabo de terminar La abadía del crimen.

—¿Piensas dedicarte profesionalmente a la programación?

—Todavía no lo tengo muy claro,

# Paco Menéndez

Es muy probable que el nombre de Paco Menéndez no os sea excesivamente familiar, pero seguramente sus programas ocupan un lugar destacado entre vuestros juegos favoritos.

pero lo que me gustaría realmente sería dedicarme a la investigación de alto nivel, probablemente dentro del campo de la informática, en concreto a la inteligencia artificial. Sé que sólo es posible realizar este tipo de investigaciones en Estados Unidos, pero la idea de marcharme no me hace demasiada gracia. Tengo más mentalidad de ingeniero que de informático.

—¿En qué ordenador programas?



Con SIR FRED el software español comenzó a tener un nombre más allá de nuestras fronteras.

—La abadía del crimen ha sido programado en un Amstrad, pero hasta ahora siempre lo había hecho en Spectrum. De todos modos creo que es mucho mejor trabajar en Amstrad porque, aunque es más complicado que el Spectrum, luego pasarlo a éste es mucho más sencillo.

—¿Trabajas solo o en equipo?

—La abadía lo he hecho yo solo, aunque los gráficos los ha hecho Juan Delcan. De todos modos yo prefiero trabajar en equipo, porque solo es muy aburrido.

—¿Puede alguien hacerse rico programando juegos?

—Programando sólo juegos es bastante difícil, porque hay mucha competencia.

—¿Cuáles son las diferencias entre el mercado español y el inglés?

—Sobre todo de mentalidad, en Inglaterra les gustan más los juegos fáciles, siempre critican de los españoles que hacemos juegos muy complicados. En Inglaterra también tienen mucho éxito los conversacionales, aunque aquí, por problemas del idioma, no han funcionado. Ahora no sé cómo será la acogida de los nuevos conversacionales. Por lo demás el software que hay es el inglés, por eso no hay tantas diferencias.

—¿Qué piensas del software español?

—Creo que el software español tiene un nivel muy bueno, aunque sigue habiendo bastante poco, comparado con Inglaterra. Pero también es verdad que allí hay mucho software y gran parte de él es muy malo.

—¿Qué piensas de la bajada de los precios?

—En principio, de cara al usuario me parece bien. De todos modos, creo que el software es caro porque hay demasiados programas. Un buen juego permite cubrir muchos ratos de ocios. Pagar dos mil pesetas tampoco es demasiado, además muchos chavales se gastan mucho más en las máquinas de la calle. Por otra parte, también es verdad que si en lugar de salir, por ejemplo, 50 juegos al mes, saliesen sólo dos o tres, la gente pasaría mucho más tiempo con cada juego.

Desde el punto de vista comercial

# PROGRAMADORES

desconozco si compensa, porque no llevo este tema, sin embargo, para el programador teóricamente es perjudicial porque disminuye el porcentaje que se lleva, aunque también si hay más ventas a la larga será mejor.

—¿Qué programa te gustaría haber programado?

—Tampoco estoy muy al tanto de las novedades, pero a mí el que más me ha gustado ha sido el Knight Lore, y en general los primeros

momento, voy a trabajar con Opera Soft. Me apetece hacer otras cosas, y creo que en Opera se están haciendo cosas muy interesantes en otro nivel de software.

—¿Qué tipo de juegos se vende más?

—Yo creo que los juegos con nombre se venden mucho. Ahora se ha pasado la moda de las películas, y se han comenzado las conversiones de las máquinas de la calle. Creo que vende más un título que la calidad de un programa.

—¿Qué es lo más importante de un juego?

—Yo creo que los gráficos son una parte muy importante, a los ojos de la gente importan más que la calidad técnica. Puedes echar a perder un juego muy bueno si no tiene buenos gráficos. Yo cuando programo lo que más me gusta es experimentar hacer cosas complicadas, que no se hayan hecho, y del tema gráfico no me ocupo directamente.

—¿Cómo surgió la idea de hacer La abadía del crimen?

—Yo quería hacer un juego en tres dimensiones, y cuando leí la novela de Umberto Eco *El nombre de la rosa* pensé que mi programa debería tener un argumento tan complicado



como el de esta novela. Busqué algo distinto, no el clásico programa agresivo de matar, prefiero hacer algo que haga pensar. La abadía es un programa un poco detectivesco; hay que pensar mucho, no tiene demasiada dificultad de manejo, lo que importa es razonar.

—¿Puedes dar algún consejo para quienes estén empezando?

—Desde luego es imprescindible tener interés, aunque deben dedicarse muchas horas y debe gustarte mucho. Ahora está más difícil que cuando yo empecé, porque el nivel de programación ha subido y no es normal que el primer programa que se haga sea comercializable directamente. Pero también es verdad que ahora hay más medios y más facilidad para aprender, hay muchos libros y revistas, y mucha gente que sabe, y los puede ayudar. Aun así si el programa es muy bueno, en teoría no deben tener muchos problemas, dirigiéndose a las distribuidoras. Lo más importante es no desanimarse y seguir hacia adelante.



LA ABADÍA DEL CRIMEN gráficamente supera a cuanto se ha hecho para Amstrad.

juegos de Ultimate. Pero yo siempre busco hacer algo distinto.

—¿Hacia dónde crees que se dirige el mercado de ordenadores?

—Cuando un ordenador se impone es difícil que se sustituya, aun habiendo cosas mejores; es evidente que el Amiga supera al Spectrum, pero creo que pasará mucho tiempo hasta que sea desbancado. Supongo que el Amiga y el Atari irán para arriba, pero no creo que se hagan juegos exclusivamente para el Amiga; pero sí se harán conversiones, hasta que no haya muchos no se aprovecharán las posibilidades. Aunque sí espero que se imponga el Spectrum de 128, porque el de 48 se me ha quedado pequeño.

—¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—La verdad es que acaba de salir La abadía del crimen, y todavía no he pensado si haré otro juego. De



PACO Menéndez prefiere trabajar directamente en el Amstrad y luego realizar las conversiones a otros ordenadores.



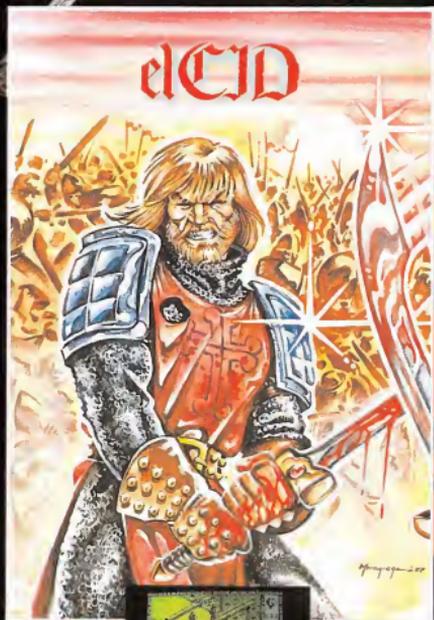


# S. XI - S. XXIX

## CUERPO A CUERPO

### A TRAVES DEL TIEMPO

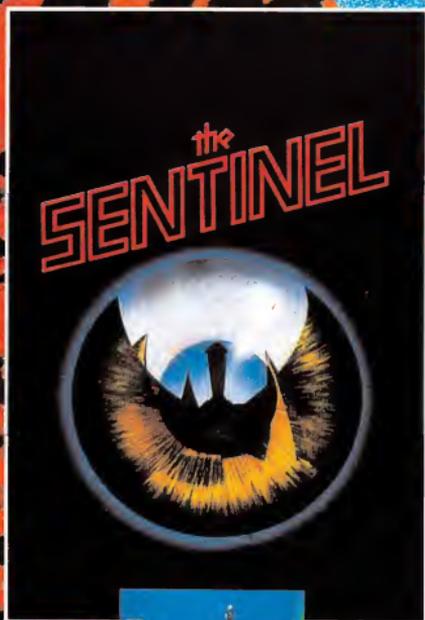
875 P.V.P.



#### EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

*Spectrum, Amstrad, MKS.*



#### SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

1983' 64 Gold Medal, Zapf' 64 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Raye, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame CAVG Golden Joystick.

*Commodore, Spectrum, Amstrad.*

**DRO**  
SOFT

# CARGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA

**U**tización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

**INPUT.** Este comando sirve para introducir nuevas líneas de código fuente. Al pulsarlo, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que

está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

**TEST.** Para listar por pantallas las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

**DUMP.** Este comando vuelve el contenido de la variable AS en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en Código Máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fue-

te, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

**SAVE.** Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al Menú Principal (R).

**LOAD.** Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en

varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Objeto) y luego recuperar mediante la opción LOAD. Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9997, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```

1100 PRINT AT 10,0: FLASH 1: 0
1101 GO SUB 9900 GO TO 10
1102
1103 NEXT A: LET A=8
1104 FOR N=1 TO 50: INPUT A$
1105 LET A=CVAL(A$,ASC(A$))
1106 LET A=CVAL(A$,ASC(A$))
1107 LET A=CVAL(A$,ASC(A$))
1108 IF A<11: THEN GO SUB 9900
1109 LET A=ASC(A$)
1110 LET A=ASC(A$)
1111 LET A=ASC(A$)
1112 LET A=ASC(A$)
1113 LET A=ASC(A$)
1114 LET A=ASC(A$)
1115 LET A=ASC(A$)
1116 LET A=ASC(A$)
1117 LET A=ASC(A$)
1118 LET A=ASC(A$)
1119 LET A=ASC(A$)
1120 LET A=ASC(A$)
1121 LET A=ASC(A$)
1122 LET A=ASC(A$)
1123 LET A=ASC(A$)
1124 LET A=ASC(A$)
1125 LET A=ASC(A$)
1126 LET A=ASC(A$)
1127 LET A=ASC(A$)
1128 LET A=ASC(A$)
1129 LET A=ASC(A$)
1130 LET A=ASC(A$)
1131 LET A=ASC(A$)
1132 LET A=ASC(A$)
1133 LET A=ASC(A$)
1134 LET A=ASC(A$)
1135 LET A=ASC(A$)
1136 LET A=ASC(A$)
1137 LET A=ASC(A$)
1138 LET A=ASC(A$)
1139 LET A=ASC(A$)
1140 LET A=ASC(A$)
1141 LET A=ASC(A$)
1142 LET A=ASC(A$)
1143 LET A=ASC(A$)
1144 LET A=ASC(A$)
1145 LET A=ASC(A$)
1146 LET A=ASC(A$)
1147 LET A=ASC(A$)
1148 LET A=ASC(A$)
1149 LET A=ASC(A$)
1150 LET A=ASC(A$)
1151 LET A=ASC(A$)
1152 LET A=ASC(A$)
1153 LET A=ASC(A$)
1154 LET A=ASC(A$)
1155 LET A=ASC(A$)
1156 LET A=ASC(A$)
1157 LET A=ASC(A$)
1158 LET A=ASC(A$)
1159 LET A=ASC(A$)
1160 LET A=ASC(A$)
1161 LET A=ASC(A$)
1162 LET A=ASC(A$)
1163 LET A=ASC(A$)
1164 LET A=ASC(A$)
1165 LET A=ASC(A$)
1166 LET A=ASC(A$)
1167 LET A=ASC(A$)
1168 LET A=ASC(A$)
1169 LET A=ASC(A$)
1170 LET A=ASC(A$)
1171 LET A=ASC(A$)
1172 LET A=ASC(A$)
1173 LET A=ASC(A$)
1174 LET A=ASC(A$)
1175 LET A=ASC(A$)
1176 LET A=ASC(A$)
1177 LET A=ASC(A$)
1178 LET A=ASC(A$)
1179 LET A=ASC(A$)
1180 LET A=ASC(A$)
1181 LET A=ASC(A$)
1182 LET A=ASC(A$)
1183 LET A=ASC(A$)
1184 LET A=ASC(A$)
1185 LET A=ASC(A$)
1186 LET A=ASC(A$)
1187 LET A=ASC(A$)
1188 LET A=ASC(A$)
1189 LET A=ASC(A$)
1190 LET A=ASC(A$)
1191 LET A=ASC(A$)
1192 LET A=ASC(A$)
1193 LET A=ASC(A$)
1194 LET A=ASC(A$)
1195 LET A=ASC(A$)
1196 LET A=ASC(A$)
1197 LET A=ASC(A$)
1198 LET A=ASC(A$)
1199 LET A=ASC(A$)
1200 LET A=ASC(A$)
1201 LET A=ASC(A$)
1202 LET A=ASC(A$)
1203 LET A=ASC(A$)
1204 LET A=ASC(A$)
1205 LET A=ASC(A$)
1206 LET A=ASC(A$)
1207 LET A=ASC(A$)
1208 LET A=ASC(A$)
1209 LET A=ASC(A$)
1210 LET A=ASC(A$)
1211 LET A=ASC(A$)
1212 LET A=ASC(A$)
1213 LET A=ASC(A$)
1214 LET A=ASC(A$)
1215 LET A=ASC(A$)
1216 LET A=ASC(A$)
1217 LET A=ASC(A$)
1218 LET A=ASC(A$)
1219 LET A=ASC(A$)
1220 LET A=ASC(A$)
1221 LET A=ASC(A$)
1222 LET A=ASC(A$)
1223 LET A=ASC(A$)
1224 LET A=ASC(A$)
1225 LET A=ASC(A$)
1226 LET A=ASC(A$)
1227 LET A=ASC(A$)
1228 LET A=ASC(A$)
1229 LET A=ASC(A$)
1230 LET A=ASC(A$)
1231 LET A=ASC(A$)
1232 LET A=ASC(A$)
1233 LET A=ASC(A$)
1234 LET A=ASC(A$)
1235 LET A=ASC(A$)
1236 LET A=ASC(A$)
1237 LET A=ASC(A$)
1238 LET A=ASC(A$)
1239 LET A=ASC(A$)
1240 LET A=ASC(A$)
1241 LET A=ASC(A$)
1242 LET A=ASC(A$)
1243 LET A=ASC(A$)
1244 LET A=ASC(A$)
1245 LET A=ASC(A$)
1246 LET A=ASC(A$)
1247 LET A=ASC(A$)
1248 LET A=ASC(A$)
1249 LET A=ASC(A$)
1250 LET A=ASC(A$)
1251 LET A=ASC(A$)
1252 LET A=ASC(A$)
1253 LET A=ASC(A$)
1254 LET A=ASC(A$)
1255 LET A=ASC(A$)
1256 LET A=ASC(A$)
1257 LET A=ASC(A$)
1258 LET A=ASC(A$)
1259 LET A=ASC(A$)
1260 LET A=ASC(A$)
1261 LET A=ASC(A$)
1262 LET A=ASC(A$)
1263 LET A=ASC(A$)
1264 LET A=ASC(A$)
1265 LET A=ASC(A$)
1266 LET A=ASC(A$)
1267 LET A=ASC(A$)
1268 LET A=ASC(A$)
1269 LET A=ASC(A$)
1270 LET A=ASC(A$)
1271 LET A=ASC(A$)
1272 LET A=ASC(A$)
1273 LET A=ASC(A$)
1274 LET A=ASC(A$)
1275 LET A=ASC(A$)
1276 LET A=ASC(A$)
1277 LET A=ASC(A$)
1278 LET A=ASC(A$)
1279 LET A=ASC(A$)
1280 LET A=ASC(A$)
1281 LET A=ASC(A$)
1282 LET A=ASC(A$)
1283 LET A=ASC(A$)
1284 LET A=ASC(A$)
1285 LET A=ASC(A$)
1286 LET A=ASC(A$)
1287 LET A=ASC(A$)
1288 LET A=ASC(A$)
1289 LET A=ASC(A$)
1290 LET A=ASC(A$)
1291 LET A=ASC(A$)
1292 LET A=ASC(A$)
1293 LET A=ASC(A$)
1294 LET A=ASC(A$)
1295 LET A=ASC(A$)
1296 LET A=ASC(A$)
1297 LET A=ASC(A$)
1298 LET A=ASC(A$)
1299 LET A=ASC(A$)
1300 LET A=ASC(A$)
1301 LET A=ASC(A$)
1302 LET A=ASC(A$)
1303 LET A=ASC(A$)
1304 LET A=ASC(A$)
1305 LET A=ASC(A$)
1306 LET A=ASC(A$)
1307 LET A=ASC(A$)
1308 LET A=ASC(A$)
1309 LET A=ASC(A$)
1310 LET A=ASC(A$)
1311 LET A=ASC(A$)
1312 LET A=ASC(A$)
1313 LET A=ASC(A$)
1314 LET A=ASC(A$)
1315 LET A=ASC(A$)
1316 LET A=ASC(A$)
1317 LET A=ASC(A$)
1318 LET A=ASC(A$)
1319 LET A=ASC(A$)
1320 LET A=ASC(A$)
1321 LET A=ASC(A$)
1322 LET A=ASC(A$)
1323 LET A=ASC(A$)
1324 LET A=ASC(A$)
1325 LET A=ASC(A$)
1326 LET A=ASC(A$)
1327 LET A=ASC(A$)
1328 LET A=ASC(A$)
1329 LET A=ASC(A$)
1330 LET A=ASC(A$)
1331 LET A=ASC(A$)
1332 LET A=ASC(A$)
1333 LET A=ASC(A$)
1334 LET A=ASC(A$)
1335 LET A=ASC(A$)
1336 LET A=ASC(A$)
1337 LET A=ASC(A$)
1338 LET A=ASC(A$)
1339 LET A=ASC(A$)
1340 LET A=ASC(A$)
1341 LET A=ASC(A$)
1342 LET A=ASC(A$)
1343 LET A=ASC(A$)
1344 LET A=ASC(A$)
1345 LET A=ASC(A$)
1346 LET A=ASC(A$)
1347 LET A=ASC(A$)
1348 LET A=ASC(A$)
1349 LET A=ASC(A$)
1350 LET A=ASC(A$)
1351 LET A=ASC(A$)
1352 LET A=ASC(A$)
1353 LET A=ASC(A$)
1354 LET A=ASC(A$)
1355 LET A=ASC(A$)
1356 LET A=ASC(A$)
1357 LET A=ASC(A$)
1358 LET A=ASC(A$)
1359 LET A=ASC(A$)
1360 LET A=ASC(A$)
1361 LET A=ASC(A$)
1362 LET A=ASC(A$)
1363 LET A=ASC(A$)
1364 LET A=ASC(A$)
1365 LET A=ASC(A$)
1366 LET A=ASC(A$)
1367 LET A=ASC(A$)
1368 LET A=ASC(A$)
1369 LET A=ASC(A$)
1370 LET A=ASC(A$)
1371 LET A=ASC(A$)
1372 LET A=ASC(A$)
1373 LET A=ASC(A$)
1374 LET A=ASC(A$)
1375 LET A=ASC(A$)
1376 LET A=ASC(A$)
1377 LET A=ASC(A$)
1378 LET A=ASC(A$)
1379 LET A=ASC(A$)
1380 LET A=ASC(A$)
1381 LET A=ASC(A$)
1382 LET A=ASC(A$)
1383 LET A=ASC(A$)
1384 LET A=ASC(A$)
1385 LET A=ASC(A$)
1386 LET A=ASC(A$)
1387 LET A=ASC(A$)
1388 LET A=ASC(A$)
1389 LET A=ASC(A$)
1390 LET A=ASC(A$)
1391 LET A=ASC(A$)
1392 LET A=ASC(A$)
1393 LET A=ASC(A$)
1394 LET A=ASC(A$)
1395 LET A=ASC(A$)
1396 LET A=ASC(A$)
1397 LET A=ASC(A$)
1398 LET A=ASC(A$)
1399 LET A=ASC(A$)
1400 LET A=ASC(A$)
1401 LET A=ASC(A$)
1402 LET A=ASC(A$)
1403 LET A=ASC(A$)
1404 LET A=ASC(A$)
1405 LET A=ASC(A$)
1406 LET A=ASC(A$)
1407 LET A=ASC(A$)
1408 LET A=ASC(A$)
1409 LET A=ASC(A$)
1410 LET A=ASC(A$)
1411 LET A=ASC(A$)
1412 LET A=ASC(A$)
1413 LET A=ASC(A$)
1414 LET A=ASC(A$)
1415 LET A=ASC(A$)
1416 LET A=ASC(A$)
1417 LET A=ASC(A$)
1418 LET A=ASC(A$)
1419 LET A=ASC(A$)
1420 LET A=ASC(A$)
1421 LET A=ASC(A$)
1422 LET A=ASC(A$)
1423 LET A=ASC(A$)
1424 LET A=ASC(A$)
1425 LET A=ASC(A$)
1426 LET A=ASC(A$)
1427 LET A=ASC(A$)
1428 LET A=ASC(A$)
1429 LET A=ASC(A$)
1430 LET A=ASC(A$)
1431 LET A=ASC(A$)
1432 LET A=ASC(A$)
1433 LET A=ASC(A$)
1434 LET A=ASC(A$)
1435 LET A=ASC(A$)
1436 LET A=ASC(A$)
1437 LET A=ASC(A$)
1438 LET A=ASC(A$)
1439 LET A=ASC(A$)
1440 LET A=ASC(A$)
1441 LET A=ASC(A$)
1442 LET A=ASC(A$)
1443 LET A=ASC(A$)
1444 LET A=ASC(A$)
1445 LET A=ASC(A$)
1446 LET A=ASC(A$)
1447 LET A=ASC(A$)
1448 LET A=ASC(A$)
1449 LET A=ASC(A$)
1450 LET A=ASC(A$)
1451 LET A=ASC(A$)
1452 LET A=ASC(A$)
1453 LET A=ASC(A$)
1454 LET A=ASC(A$)
1455 LET A=ASC(A$)
1456 LET A=ASC(A$)
1457 LET A=ASC(A$)
1458 LET A=ASC(A$)
1459 LET A=ASC(A$)
1460 LET A=ASC(A$)
1461 LET A=ASC(A$)
1462 LET A=ASC(A$)
1463 LET A=ASC(A$)
1464 LET A=ASC(A$)
1465 LET A=ASC(A$)
1466 LET A=ASC(A$)
1467 LET A=ASC(A$)
1468 LET A=ASC(A$)
1469 LET A=ASC(A$)
1470 LET A=ASC(A$)
1471 LET A=ASC(A$)
1472 LET A=ASC(A$)
1473 LET A=ASC(A$)
1474 LET A=ASC(A$)
1475 LET A=ASC(A$)
1476 LET A=ASC(A$)
1477 LET A=ASC(A$)
1478 LET A=ASC(A$)
1479 LET A=ASC(A$)
1480 LET A=ASC(A$)
1481 LET A=ASC(A$)
1482 LET A=ASC(A$)
1483 LET A=ASC(A$)
1484 LET A=ASC(A$)
1485 LET A=ASC(A$)
1486 LET A=ASC(A$)
1487 LET A=ASC(A$)
1488 LET A=ASC(A$)
1489 LET A=ASC(A$)
1490 LET A=ASC(A$)
1491 LET A=ASC(A$)
1492 LET A=ASC(A$)
1493 LET A=ASC(A$)
1494 LET A=ASC(A$)
1495 LET A=ASC(A$)
1496 LET A=ASC(A$)
1497 LET A=ASC(A$)
1498 LET A=ASC(A$)
1499 LET A=ASC(A$)
1500 LET A=ASC(A$)
1501 LET A=ASC(A$)
1502 LET A=ASC(A$)
1503 LET A=ASC(A$)
1504 LET A=ASC(A$)
1505 LET A=ASC(A$)
1506 LET A=ASC(A$)
1507 LET A=ASC(A$)
1508 LET A=ASC(A$)
1509 LET A=ASC(A$)
1510 LET A=ASC(A$)
1511 LET A=ASC(A$)
1512 LET A=ASC(A$)
1513 LET A=ASC(A$)
1514 LET A=ASC(A$)
1515 LET A=ASC(A$)
1516 LET A=ASC(A$)
1517 LET A=ASC(A$)
1518 LET A=ASC(A$)
1519 LET A=ASC(A$)
1520 LET A=ASC(A$)
1521 LET A=ASC(A$)
1522 LET A=ASC(A$)
1523 LET A=ASC(A$)
1524 LET A=ASC(A$)
1525 LET A=ASC(A$)
1526 LET A=ASC(A$)
1527 LET A=ASC(A$)
1528 LET A=ASC(A$)
1529 LET A=ASC(A$)
1530 LET A=ASC(A$)
1531 LET A=ASC(A$)
1532 LET A=ASC(A$)
1533 LET A=ASC(A$)
1534 LET A=ASC(A$)
1535 LET A=ASC(A$)
1536 LET A=ASC(A$)
1537 LET A=ASC(A$)
1538 LET A=ASC(A$)
1539 LET A=ASC(A$)
1540 LET A=ASC(A$)
1541 LET A=ASC(A$)
1542 LET A=ASC(A$)
1543 LET A=ASC(A$)
1544 LET A=ASC(A$)
1545 LET A=ASC(A$)
1546 LET A=ASC(A$)
1547 LET A=ASC(A$)
1548 LET A=ASC(A$)
1549 LET A=ASC(A$)
1550 LET A=ASC(A$)
1551 LET A=ASC(A$)
1552 LET A=ASC(A$)
1553 LET A=ASC(A$)
1554 LET A=ASC(A$)
1555 LET A=ASC(A$)
1556 LET A=ASC(A$)
1557 LET A=ASC(A$)
1558 LET A=ASC(A$)
1559 LET A=ASC(A$)
1560 LET A=ASC(A$)
1561 LET A=ASC(A$)
1562 LET A=ASC(A$)
1563 LET A=ASC(A$)
1564 LET A=ASC(A$)
1565 LET A=ASC(A$)
1566 LET A=ASC(A$)
1567 LET A=ASC(A$)
1568 LET A=ASC(A$)
1569 LET A=ASC(A$)
1570 LET A=ASC(A$)
1571 LET A=ASC(A$)
1572 LET A=ASC(A$)
1573 LET A=ASC(A$)
1574 LET A=ASC(A$)
1575 LET A=ASC(A$)
1576 LET A=ASC(A$)
1577 LET A=ASC(A$)
1578 LET A=ASC(A$)
1579 LET A=ASC(A$)
1580 LET A=ASC(A$)
1581 LET A=ASC(A$)
1582 LET A=ASC(A$)
1583 LET A=ASC(A$)
1584 LET A=ASC(A$)
1585 LET A=ASC(A$)
1586 LET A=ASC(A$)
1587 LET A=ASC(A$)
1588 LET A=ASC(A$)
1589 LET A=ASC(A$)
1590 LET A=ASC(A$)
1591 LET A=ASC(A$)
1592 LET A=ASC(A$)
1593 LET A=ASC(A$)
1594 LET A=ASC(A$)
1595 LET A=ASC(A$)
1596 LET A=ASC(A$)
1597 LET A=ASC(A$)
1598 LET A=ASC(A$)
1599 LET A=ASC(A$)
1600 LET A=ASC(A$)
1601 LET A=ASC(A$)
1602 LET A=ASC(A$)
1603 LET A=ASC(A$)
1604 LET A=ASC(A$)
1605 LET A=ASC(A$)
1606 LET A=ASC(A$)
1607 LET A=ASC(A$)
1608 LET A=ASC(A$)
1609 LET A=ASC(A$)
1610 LET A=ASC(A$)
1611 LET A=ASC(A$)
1612 LET A=ASC(A$)
1613 LET A=ASC(A$)
1614 LET A=ASC(A$)
1615 LET A=ASC(A$)
1616 LET A=ASC(A$)
1617 LET A=ASC(A$)
1618 LET A=ASC(A$)
1619 LET A=ASC(A$)
1620 LET A=ASC(A$)
1621 LET A=ASC(A$)
1622 LET A=ASC(A$)
1623 LET A=ASC(A$)
1624 LET A=ASC(A$)
1625 LET A=ASC(A$)
1626 LET A=ASC(A$)
1627 LET A=ASC(A$)
1628 LET A=ASC(A$)
1629 LET A=ASC(A$)
1630 LET A=ASC(A$)
1631 LET A=ASC(A$)
1632 LET A=ASC(A$)
1633 LET A=ASC(A$)
1634 LET A=ASC(A$)
1635 LET A=ASC(A$)
1636 LET A=ASC(A$)
1637 LET A=ASC(A$)
1638 LET A=ASC(A$)
1639 LET A=ASC(A$)
1640 LET A=ASC(A$)
1641 LET A=ASC(A$)
1642 LET A=ASC(A$)
1643 LET A=ASC(A$)
1644 LET A=ASC(A$)
1645 LET A=ASC(A$)
1646 LET A=ASC(A$)
1647 LET A=ASC(A$)
1648 LET A=ASC(A$)
1649 LET A=ASC(A$)
1650 LET A=ASC(A$)
1651 LET A=ASC(A$)
1652 LET A=ASC(A$)
1653 LET A=ASC(A$)
1654 LET A=ASC(A$)
1655 LET A=ASC(A$)
1656 LET A=ASC(A$)
1657 LET A=ASC(A$)
1658 LET A=ASC(A$)
1659 LET A=ASC(A$)
1660 LET A=ASC(A$)
1661 LET A=ASC(A$)
1662 LET A=ASC(A$)
1663 LET A=ASC(A$)
1664 LET A=ASC(A$)
1665 LET A=ASC(A$)
1666 LET A=ASC(A$)
1667 LET A=ASC(A$)
1668 LET A=ASC(A$)
1669 LET A=ASC(A$)
1670 LET A=ASC(A$)
1671 LET A=ASC(A$)
1672 LET A=ASC(A$)
1673 LET A=ASC(A$)
1674 LET A=ASC(A$)
1675 LET A=ASC(A$)
1676 LET A=ASC(A$)
1677 LET A=ASC(A$)
1678 LET A=ASC(A$)
1679 LET A=ASC(A$)
1680 LET A=ASC(A$)
1681 LET A=ASC(A$)
1682 LET A=ASC(A$)
1683 LET A=ASC(A$)
1684 LET A=ASC(A$)
1685 LET A=ASC(A$)
1686 LET A=ASC(A$)
1687 LET A=ASC(A$)
1688 LET A=ASC(A$)
1689 LET A=ASC(A$)
1690 LET A=ASC(A$)
1691 LET A=ASC(A$)
1692 LET A=ASC(A$)
1693 LET A=ASC(A$)
1694 LET A=ASC(A$)
1695 LET A=ASC(A$)
1696 LET A=ASC(A$)
1697 LET A=ASC(A$)
1698 LET A=ASC(A$)
1699 LET A=ASC(A$)
1700 LET A=ASC(A$)
1701 LET A=ASC(A$)
1702 LET A=ASC(A$)
1703 LET A=ASC(A$)
1704 LET A=ASC(A$)
1705 LET A=ASC(A$)
1706 LET A=ASC(A$)
1707 LET A=ASC(A$)
1708 LET A=ASC(A$)
1709 LET A=ASC(A$)
1710 LET A=ASC(A$)
1711 LET A=ASC(A$)
1712 LET A=ASC(A$)
1713 LET A=ASC(A$)
1714 LET A=ASC(A$)
1715 LET A=ASC(A$)
1716 LET A=ASC(A$)
1717 LET A=ASC(A$)
1718 LET A=ASC(A$)
1719 LET A=ASC(A$)
1720 LET A=ASC(A$)
1721 LET A=ASC(A$)
1722 LET A=ASC(A$)
1723 LET A=ASC(A$)
1724 LET A=ASC(A$)
1725 LET A=ASC(A$)
1726 LET A=ASC(A$)
1727 LET A=ASC(A$)
1728 LET A=ASC(A$)
1729 LET A=ASC(A$)
1730 LET A=ASC(A$)
1731 LET A=ASC(A$)
1732 LET A=ASC(A$)
1733 LET A=ASC(A$)
1734 LET A=ASC(A$)
1735 LET A=ASC(A$)
1736 LET A=ASC(A$)
1737 LET A=ASC(A$)
1738 LET A=ASC(A$)
1739 LET A=ASC(A$)
1740 LET A=ASC(A$)
1741 LET A=ASC(A$)
1742 LET A=ASC(A$)
1743 LET A=ASC(A$)
1744 LET A=ASC(A$)
1745 LET A=ASC(A$)
1746 LET A=ASC(A$)
1747 LET A=ASC(A$)
1748 LET A=ASC(A$)
1749 LET A=ASC(A$)
1750 LET A=ASC(A$)
1751 LET A=ASC(A$)
1752 LET A=ASC(A$)
1753 LET A=ASC(A$)
1754 LET A=ASC(A$)
1755 LET A=ASC(A$)
1756 LET A=ASC(A$)
1757 LET A=ASC(A$)
1758 LET A=ASC(A$)
1759 LET A=ASC(A$)
1760 LET A=ASC(A$)
1761 LET A=ASC(A$)
1762 LET A=ASC(A$)
1763 LET A=ASC(A$)
1764 LET A=ASC(A$)
1765 LET A=ASC(A$)
1766 LET A=ASC(A$)
1767 LET A=ASC(A$)
1768 LET A=ASC(A$)
1769 LET A=ASC(A$)
1770 LET A=ASC(A$)
1771 LET A=ASC(A$)
1772 LET A=ASC(A$)
1773 LET A=ASC(A$)
1774 LET A=ASC(A$)
1775 LET A=ASC(A$)
1776 LET A=ASC(A$)
1777 LET A=ASC(A$)
1778 LET A=ASC(A$)
1779 LET A=ASC(A$)
1780 LET A=ASC(A$)
1781 LET A=ASC(A$)
1782 LET A=ASC(A$)
1783 LET A=ASC(A$)
1784 LET A=ASC(A$)
1785 LET A=ASC(A$)
1786 LET A=ASC(A$)
1787 LET A=ASC(A$)
1788 LET A=ASC(A$)
1789 LET A=ASC(A$)
1790 LET A=ASC(A$)
1791 LET A=ASC(A$)
1792 LET A=ASC(A$)
1793 LET A=ASC(A$)
1794 LET A=ASC(A$)
1795 LET A=ASC(A$)
1796 LET A=ASC(A$)
1797 LET A=ASC(A$)
1798 LET A=ASC(A$)
1799 LET A=ASC(A$)
1800 LET A=ASC(A$)
1801 LET A=ASC(A$)
1802 LET A=ASC(A$)
1803 LET A=ASC(A$)
1804 LET A=ASC(A$)
1805 LET A=ASC(A$)
1806 LET A=ASC(A$)
1807 LET A=ASC(A$)
1808 LET A=ASC(A$)
1809 LET A=ASC(A$)
1810 LET A=ASC(A$)
1811 LET A=ASC(A$)
1812 LET A=ASC(A$)
1813 LET A=ASC(A$)
1814 LET A=ASC(A$)
1815 LET A=ASC(A$)
1816 LET A=ASC(A$)
1817 LET A=ASC(A$)
1818 LET A=ASC(A$)
1819 LET A=ASC(A$)
1820 LET A=ASC(A$)
1821 LET A=ASC(A$)
1822 LET A=ASC(A$)
1823 LET A=ASC(A$)
1824 LET A=ASC(A$)
1825 LET A=ASC(A$)
1826 LET A=ASC(A$)
1827 LET A=ASC(A$)
1828 LET A=ASC(A$)
1829 LET A=ASC(A$)
1830 LET A=ASC(A$)
1831 LET A=ASC(A$)
1832 LET A=ASC(A$)
1833 LET A=ASC(A$)
1834 LET A=ASC(A$)
1835 LET A=ASC(A$)
1836 LET A=ASC(A$)
1837 LET A=ASC(A$)
1838 LET A=ASC(A$)
1839 LET A=ASC(A$)
1840 LET A=ASC(A$)
1841 LET A=ASC(A$)
1842 LET A=ASC(A$)
1843 LET A=ASC(A$)
1844 LET A=ASC(A$)
1845 LET A=ASC(A$)
1846 LET A=ASC(A$)
1847 LET A=ASC(A$)
1848 LET A=ASC(A$)
1849 LET A=ASC(A$)
1850 LET A=ASC(A$)
1851 LET A=ASC(A$)
1852 LET A=ASC(A$)
1853 LET A=ASC(A$)
1854 LET A=ASC(A$)
1855 LET A=ASC(A$)
1856 LET A=ASC(A$)
1857 LET A=ASC(A$)
1858 LET A=ASC(A$)
1859 LET A=ASC(A$)
1860 LET A=ASC(A$)
1861 LET A=ASC(A$)
1862 LET A=ASC(A$)
1863 LET A=ASC(A$)
1864 LET A=ASC(A$)
1865 LET A=ASC(A$)
1866 LET A=ASC(A$)
1867 LET A=ASC(A$)
1868 LET A=ASC(A$)
1869 LET A=ASC(A$)
1870 LET A=ASC(A$)
1871 LET A=ASC(A$)
1872 LET A=ASC(A$)
1873 LET A=ASC(A$)
1874 LET A=ASC(A$)
1875 LET A=ASC(A$)
1876 LET A=ASC(A$)
1877 LET A=ASC(A$)
1878 LET A=ASC(A$)
1879 LET A=ASC(A$)
1880 LET A=ASC(A$)
1881 LET A=ASC(A$)
1882 LET A=ASC(A$)
1883 LET A=ASC(A$)
1884 LET A=ASC(A$)
1885 LET A=ASC(A$)
1886 LET A=ASC(A$)
1887 LET A=ASC(A$)
1888 LET A=ASC(A$)
1889 LET A=ASC(A$)
1890 LET A=ASC(A$)
1891 LET A=ASC(A$)
1892 LET A=ASC(A$)
1893 LET A=ASC(A$)
1894 LET A=ASC(A$)
1895 LET A=ASC(A$)
1896 LET A=ASC(A$)
1897 LET A=ASC(A$)
1898 LET A=ASC(A$)
1899 LET A=ASC(A$)
1900 LET A=ASC(A$)
1901 LET A=ASC(A$)
1902 LET A=ASC(A$)
1903 LET A=ASC(A$)
1904 LET A=ASC(A$)
1905 LET A=ASC(A$)
1906 LET A=ASC(A$)
1907 LET A=ASC(A$)
1908 LET A=ASC(A$)
1909 LET A=ASC(A$)
1910 LET A=ASC(A$)
1911 LET A=ASC(A$)
1912 LET A=ASC(A$)
1913 LET A=ASC(A$)
1914 LET A=ASC(A$)
1915 LET A=ASC(A$)
1916 LET A=ASC(A$)
1917 LET A=ASC(A$)
1918 LET A=ASC(A$)
1919 LET A=ASC(A$)
1920 LET A=ASC(A$)
1921 LET A=ASC(A$)
1922 LET A=ASC(A$)
1923 LET A=ASC(A$)
1924 LET A=ASC(A$)
1925 LET A=ASC(A$)
1926 LET A=ASC(A$)
1927 LET A=ASC(A$)
1928 LET A=ASC(A$)
1929 LET A=ASC(A$)
1930 LET A=ASC(A$)
1931 LET A=ASC(A$)
1932 LET A=ASC(A$)
1933 LET A=ASC(A$)
1934 LET A=ASC(A$)
1935 LET A=ASC(A$)
1936 LET A=ASC(A$)
1937 LET A=ASC(A$)
1938 LET A=ASC(A$)
1939 LET A=ASC(A$)
1940 LET A=ASC(A$)
1941 LET A=ASC(A$)
1942 LET A=ASC(A$)
1943 LET A=ASC(A$)
1944 LET A=ASC(A$)
1945 LET A=ASC(A$)
1946 LET A=ASC(A$)
1947 LET A=ASC(A$)
1948 LET A=ASC(A$)
1949 LET A=ASC(A$)
1950 LET A=ASC(A$)
1951 LET A=ASC(A$)
1952 LET A=ASC(A$)
1953 LET A=ASC(A$)
1954 LET A=ASC(A$)
1955 LET A=ASC(A$)
1956 LET A=ASC(A$)
1957 LET A=ASC(A$)
1958 LET A=ASC(A$)
1959 LET A=ASC(A$)
1960 LET A=ASC(A$)
1961 LET A=ASC(A$)
1962 LET A=ASC(A$)
1963 LET A=ASC(A$)
1964 LET A=ASC(A$)
1965 LET A=ASC(A$)
1966 LET A=ASC(A$)
1967 LET A=ASC(A$)
1968 LET A=ASC(A$)
1969 LET A=ASC(A$)
1970 LET A=ASC(A$)
1971 LET A=ASC(A$)
1972 LET A=ASC(A$)
1973 LET A=ASC(A$)
1974 LET A=ASC(A$)
1975 LET A=ASC(A$)
1976 LET A=ASC(A$)
1977 LET A=ASC(A$)
1978 LET A=ASC(A$)
1979 LET A=ASC(A$)
1980 LET A=ASC(A$)
1981 LET A=ASC(A$)
1982 LET A=ASC(A$)
1983 LET A=ASC(A$)
1984 LET A=ASC(A$)
1985 LET A=ASC(A$)
1986 LET A=ASC(A$)
1987 LET A=ASC(A$)
1988 LET A=ASC(A$)
1989 LET A=ASC(A$)
1990 LET A=ASC(A$)
1991 LET A=ASC(A$)
1992 LET A=ASC(A$)
1993 LET A=ASC(A$)
1994 LET A=ASC(A$)
1995 LET A=ASC(A$)
1996 LET A=ASC(A$)
1997 LET A=ASC(A$)
1998 LET A=ASC(A$)
1999 LET A=ASC(A$)
2000 LET A=ASC(A$)
2001 LET A=ASC(A$)
2002 LET A=ASC(A$)
2003 LET A=ASC(A$)
2004 LET A=ASC(A$)
2005 LET A=ASC(A$)
2006 LET A=ASC(A$)
2007 LET A=ASC(A$)
2008 LET A=ASC(A$)
2009 LET A=ASC(A$)
2010 LET A=ASC(A$)
2011 LET A=ASC(A$)
2012 LET A=ASC(A$)
2013 LET A=ASC(A$)
2014 LET A=ASC(A$)
2015 LET A=ASC(A$)
2016 LET A=ASC(A$)
2017 LET A=ASC(A$)
2018 LET A=ASC(A$)
2019 LET A=ASC(A$)
2020 LET A=ASC(A$)
2021 LET A=ASC(A$)
2022 LET A=ASC(A$)
2023 LET A=ASC(A$)
2024 LET A=ASC(A$)
2025 LET A=ASC(A$)
2026 LET A=ASC(A$)
2027 LET A=ASC(A$)
2028 LET A=ASC(A$)
2029 LET A=ASC(A$)
2030 LET A=ASC(A$)
2031 LET A=ASC(A$)
2032 LET A=ASC(A$)
2033 LET A=ASC(A$)
2034 LET A=ASC(A$)
2035 LET A=ASC(A$)
2036 LET A=ASC(A$)
203
```

# Prende fuego a tu Ordenador con...

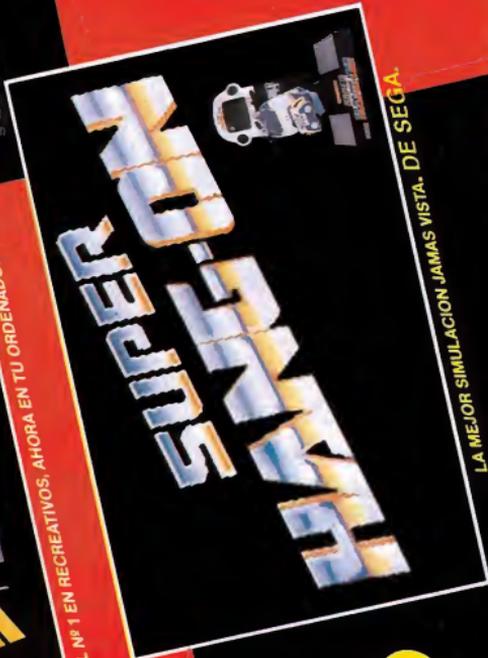
SE UN GRAN COLOSO Y SALVALOS DE LAS LLAMAS  
¡FIRE TRAP QUEMA!



ELECTRICREAMS  
SOFTWARE



EL Nº 1 EN RECREATIVOS, AHORA EN TU ORDENADOR.



LA MEJOR SIMULACION JAMAS VISTA. DE SEGA.

Disembles con  
CONADOBE  
CORCILO (cast-aliso) X  
AMSTUD

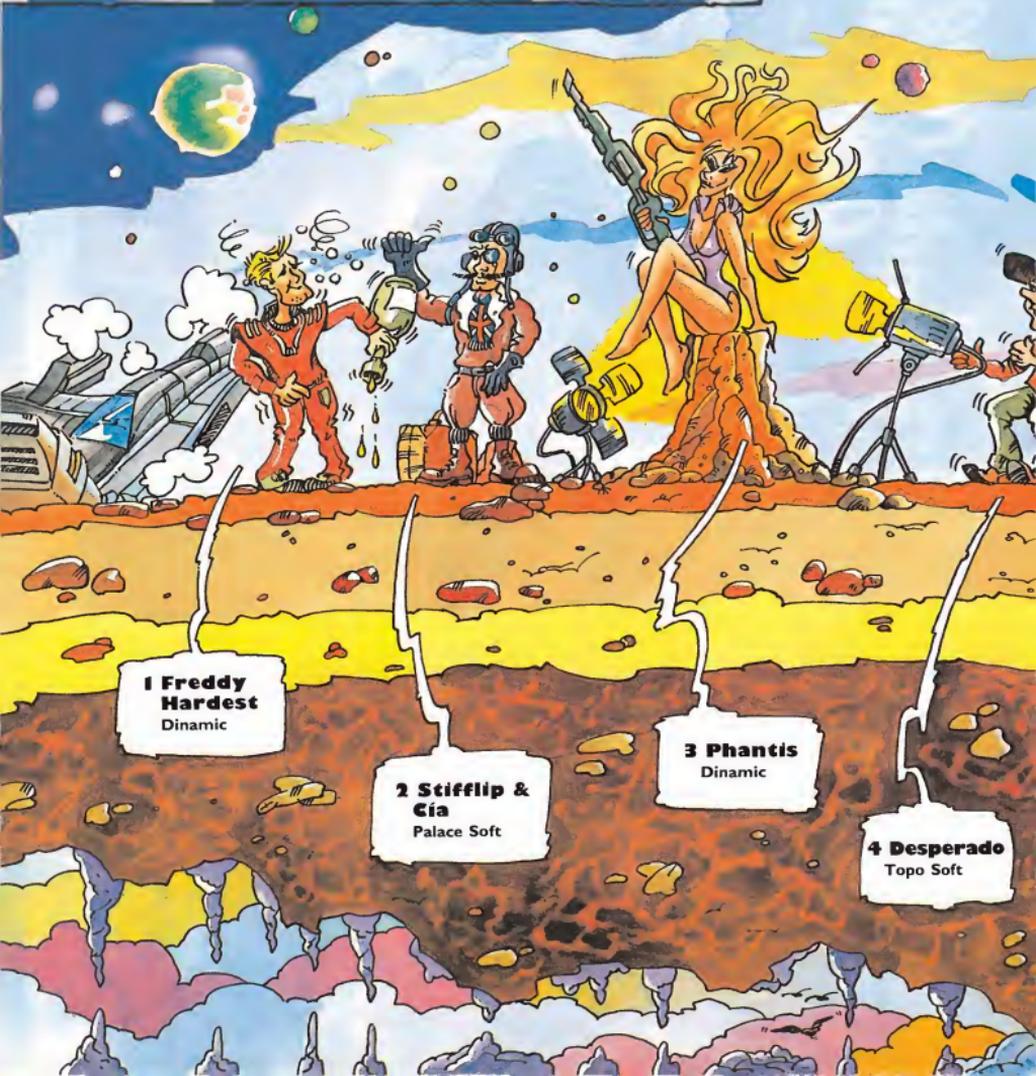
EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATIC. C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

# Los Recomendados



**1 Freddy  
Hardest**  
Dinamic

**2 Stifflyp &  
Cia**  
Palace Soft

**3 Phantis**  
Dinamic

**4 Desperado**  
Topo Soft

# STRUO



ESTUICHE DE DOS CINTAS

★ AMSTRAD DISCO 2.250 pts.

¡¡ LO MEJOR POR 1.2

ARMY MOVES



DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID 29-1. 28008  
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 · 18 · 04. PEDIDOS CONTRA REE

Vive la  
**AVENTURA**  
con  
**EPRE**  
Software



• **CATALOGO DE EXITOS** •



LOS JU  
DEL FU  
HO

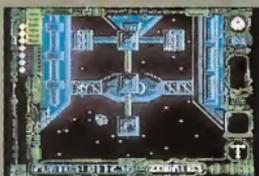


**M**

as de 1.000 horas de trabajo  
estos programas. Efectos que  
de ver en un juego de ordenad  
a tope, las posibilidades técn  
conseguir sacar sus m

Scroll de pantalla a color pixel a  
continuo movimiento y sensación  
nunca, son solo algunas de la q  
encontrar en "DESPER

¡LO DEMAS SON J



Fotos tomadas de la versión SPECTRUM

SI NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL,  
PÍDELO AL CLUB ERBE,  
NUÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID.  
TELEF. (91) 314 16 04.

SOFT  
JUEGOS  
TURNO,  
BY



han sido necesarias para desarrollar  
hasta ahora parecían imposibles  
lor, se han logrado estudiando,  
nicas de cada máquina, para  
naximas prestaciones.

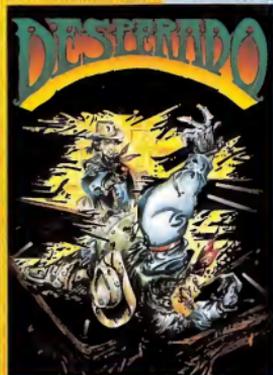
pixel, cuatro planos de fondo en  
de profundidad como no has visto  
grandes diferencias que vas a  
"ADO" y "STARDUST"...

JUEGOS DE NIÑOS!

DELEGACION BARCELONA. C./ VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.



Fotos tomadas de la versión SPECTRUM



### DESPERADO

La gran aventura del Oeste que estabas esperando. La estación, el gran cañón, el río, el rancho... Serán escenarios en los que tendrás que demostrar el manejo de tus "COLTS".

Un juego que tendrás que verlo para creerlo.

SPECTRUM / AMSTRAD / MSX



### STAR DUST

Un auténtico alarde de técnica se ha desarrollado en este juego para que, cuando lo juegas en tu ordenador, puedas jugar con la mejor aventura espacial que jamás hayas visto.

Cuatro planos de fondo en continuo movimiento y una sensación de profundidad increíble, son sólo algunas de las grandes diferencias que vas a encontrar en 'STAR DUST'.

SPECTRUM / AMSTRAD / MSX



### SURVIVOR

Adentrarte solo en las entrañas de una nave hostil y asimbrarte con sus espectaculares ventanas al espacio con triple scroll estelar. ¿Serás capaz de asumir la responsabilidad de permitir una raza en vías de extinción? Sólo tu tiene la respuesta.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



### SPIRITS

Si te asusta la magia negra, no te atrevas a mirar la esfera mágica donde se esconde la verdad. Adentrarte en este juego y asómbrete con su nueva técnica de seguimiento multi-objetivo. La magia de Spirits te atrapará sin remisión.

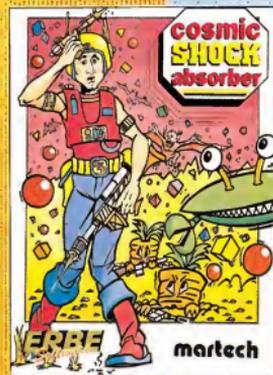
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



### CATCH 23

El laboratorio de desarrollo CK23 es el lugar de investigación militar más protegido de la Tierra. Escondido en algún lugar de una montañosa y ahora desierta isla, se encuentra rodeado por campos de minas, vallas electrificadas y cámaras de vigilancia; además de patrullas y vanguardias de alerta. Tu misión es llegar al centro del complejo, ¿serás capaz?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



### COSMIC SHOCK ABSORBER

No has visto la película, ni tampoco por serie de T.V., tampoco has leído el libro... ¡quiera es una conversión de un juego de las máquinas... pero es, con toda seguridad, el juego más divertido y emocionante que puedas comprarlo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / MSX



### NEMESIS THE WARLOCK

Para terminar de una vez por todas con el malvado reino de Torquemada, Gran Maestro de Ter-might, Nemesis el Warlock debe llegar al corazón del imperio de Torquemada, luchando durante todo el camino. Para protegerse, Torquemada envía oleadas de sus enloquecidos seguidores, los Terminators.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE.



### UCHI-MATA

Basado en el Judo, "Uchi-Mata" es, probablemente, el más avanzado y completo de los simuladores de artes marciales existentes. El juego ha sido diseñado bajo el asesoramiento de Brian Jacks, cinturón negro, 7.º Dan, cuatro veces campeón de Europa y Medalla Olímpica, uno de los mejores luchadores de judo del mundo.

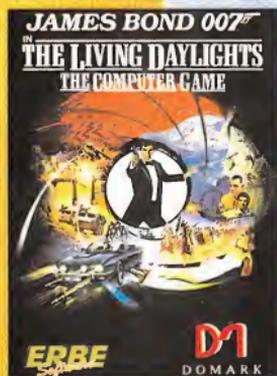
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE.



### MEGA-APOCALIPSIS

Según vas avanzando en tu maravillosa nave, estás que no te lo crees. Vas a increíble velocidad, haciendo explotar los cometas en millones de trozos parpadeantes. En el vasto mar de misiles, motores, propulsores, defensas y vidas extrañas. Pero, ¿qué pasa ahora? Hay un tipo intencioso recoger también esos objetos... ¡Sus defensas son demasiado fuertes... Horror!

COMMODORE



### ALTA TENSION (JAMES BOND)

La última película de James Bond lleva a tu ordenador. Un juego en el que tomarás el papel de James Bond y vivirás sus aventuras, desde Gibraltar a Afghanistan, enfrentándote a los agentes de la K.G.B. o de las SAS.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / MSX.



### STAR WARS

¡¡Qué la fuerza esté contigo!!  
Seguro que la vas a necesitar a la hora de cargar este juego. "La guerra de las galaxias", la película que hizo historia, ahora en la pantalla de tu ordenador.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST.



### SABOTEUR II

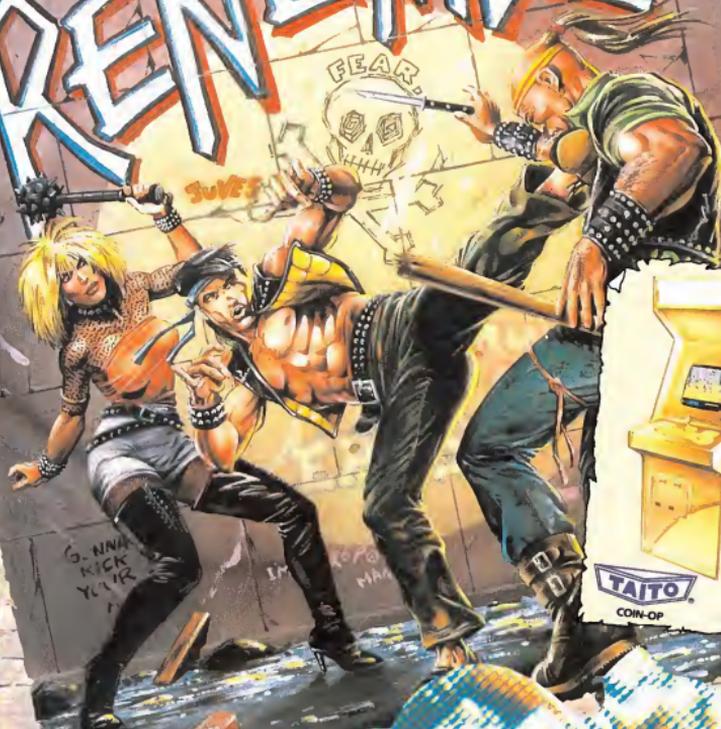
Si te gustó Saboteur, prepárate para vivir nuevas aventuras con SABOTEUR II (El Heredero), en donde la hermana de nuestro héroe ha de salvarlo de una muerte segura. ¡¡Sólo tú y tú podrás evitarlo!!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE.

**ERBE**  
Software

presenta

# RENEGADE



Licensed from © Taito Corp. 1989  
Programmed for Amstrad, Sordaris,  
Commodore by Imagine Software

SI NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL,  
PIDELO AL CLUB ERBE.  
NÚMERO MORGADO, 11. 28036 MADRID.  
TELÉF. (91) 314 18 04.

**ERBE**  
The name  
of the game

Vivir en el filo de la navaja significa no tener tiempo para descansar ni pensar pero, cuidado! Siempre hay tiempo para morir. Desde los suburbios de la ciudad a los "ghettos" de los sin ley siempre encontrarás a los "repedidos de ciudad" cuyo trabajo es acabar con el único hombre que se atreve a entrar en su territorio. El Renegade es una aventura de acción en la que las misiones, las aventuras, el combate y el ordenador son todas las características del juego original.

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:  
ERBE SOFTWARE, C/ISTA ENGRACIA, 17-28010 MADRID, TELÉF. (91) 447 34 00  
DELEGACION BARCELONA C/ VILADOMAT, 17-4 TELÉF. (93) 293 55 80

# PLATOON



## PLATOON

La tensión es insuportable mientras conduces a tus hombres por las selvas de Vietnam intentando eludir las trampas y emboscadas. Camina en silencio mientras te aproximas a la aldea, donde, con toda seguridad, esperas tu llegada para darte la "bienvenida".

PLATOON, un juego con sorprendentes efectos e impresionantes gráficos.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE

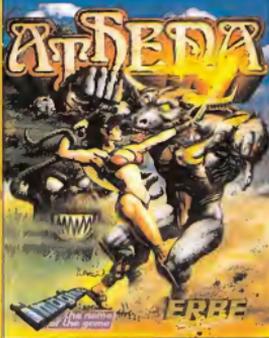


## MAD BALLS

Auténticos malabares tendrás que hacer para controlar y esquivar a estos temibles elementos. MAD BALLS es auténtica micro-mania. El juego más loco del planeta.

¿Cómo estás de reflejos?

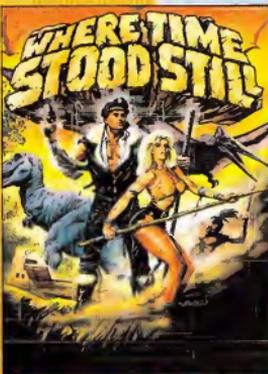
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE



## ATHENA

El gran éxito de las máquinas recreativas. Destruye al hombre-monstruo hasta el fondo del mundo. Combate a través de siete mundos acintados: el de los bosques, de los cielos, de las marés, de las cavernas, de los laberintos, del fin del mundo y hasta el mismísimo infierno.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE

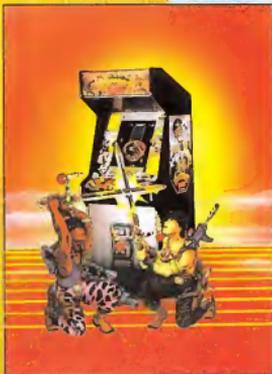


## WHERE TIME STOOD STILL

Tu avioneta se estrelló; estás vivo... pero, ¿dónde?... ¿cuándo? Pronto tendrás una lección cuando te encuentres defendiéndote de sus ataques de un dinosaurio.

Tendrás que aprender a sobrevivir en un mundo nunca pisado por el hombre, un mundo millones de años más joven que hoy.

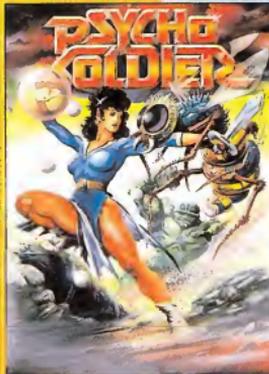
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE  
ATARI-ST / IBM / PC / COMPATIBLES



## VICTORY ROAD

Comienza en la autopista hacia el cielo... continúa tu camino a través de las tumbas de los que te precedieron. Trampas y teletransportadores te llevarán a antiguos edificios, y bajo lagos y océanos seguirá tu lucha. Acción y emoción durante horas en un juego sorprendente.

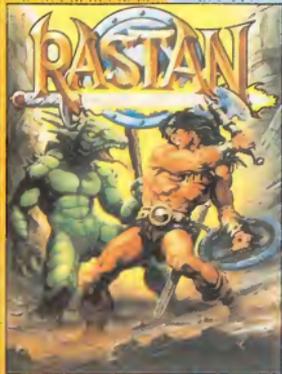
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE



## PSYCHO SOLDIER

Athens no ha dicho su última palabra. Psycho Soldier es otro mundo en donde la acción continúa. Una sorpresa que no puedes perderte, un gran juego hecho para número 1.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE



## RASTAN

Tierras que producen leyendas de nombres esclavizados por el Dragón están en el cerebro de RASTAN, el rey de los guerreros. Los guardianes de la tierra maldita temen a su espada que desprende fuego, y su hacha, que mancha con increíble rapidez.

¿Quieres ayudarme?

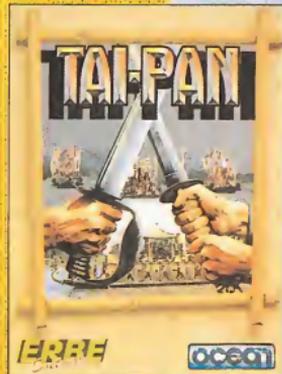
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE



## MACHT DAY II

Más acción, más movimiento. Escrito por Jon Ritman, autor del legendario MACHT DAY, aparece MACHT DAY II, el último (y mejor) juego de fútbol.

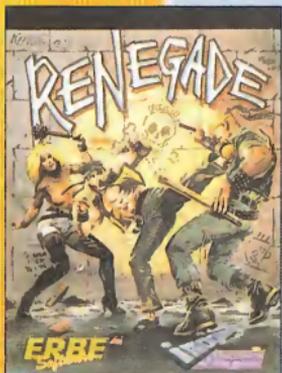
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE



## TAI-PAN

TAI-PAN es la sensacional historia de un hombre y una isla. Conviértete en Dirk Strid, un pirata, un ladrón, y alcanza las mayores riquezas y poderes que puedas imaginar. Entra en un mundo de sangre, traición, conspiración... Un sorprendente juego.

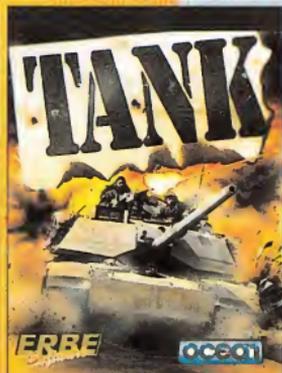
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE  
MSX / ATARI-ST / IBM/PC Y COMPATIBLES.



## RENEGADE

Vivir al filo de la navaja significa no tener tiempo para pensar ni para descansar, ¡cuidado!... ¡siempre hay tiempo para morir! Te el RENEGADO, conoces bien los bajos fondos, y por eso, eres el único que te atreves a adentrarte en sus oscuras y peligrosas calles.

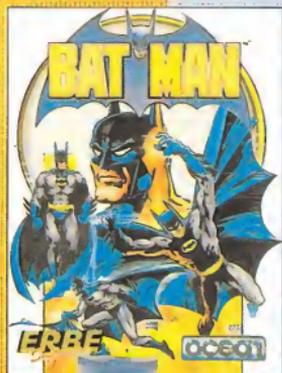
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE



## TANK

Lléga a la playa, sube a tu tanque, amanca los motores y... ¡en marcha! Cruza los ríos por los puentes, ten cuidado con los campos de minas y la infantería enemiga, vigila los emplazamientos antitanques en las vías férreas. Usa las metralletas contra la infantería, y los cañones contra los tanques y submarinos enemigos, en un juego en el que la acción no tiene final.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST.



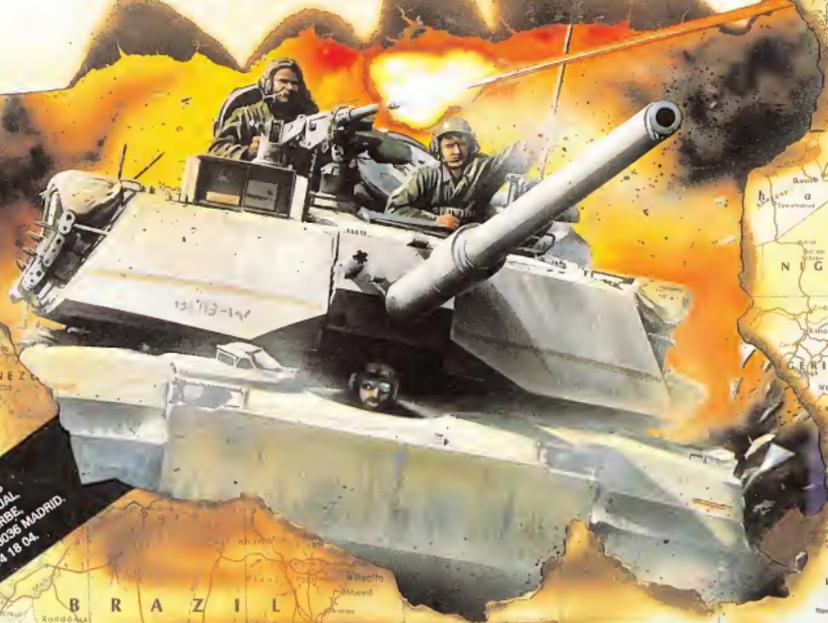
## BAT-MAN

El legendario personaje del 'comix' en una aventura exclusiva para tu ordenador. ¡Batibatas, Batinave, Batitapa...

... Todo forma parte de este juego, que ya es uno de los más vendidos de la historia.

AMSTRAD / PCW-8256

# TANK



SI NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL  
PÍDELO AL CLUB ERBE.  
NÚÑEZ, MORRADO, 11. 28096 MADRID.  
TELÉF. (91) 314 18 04.

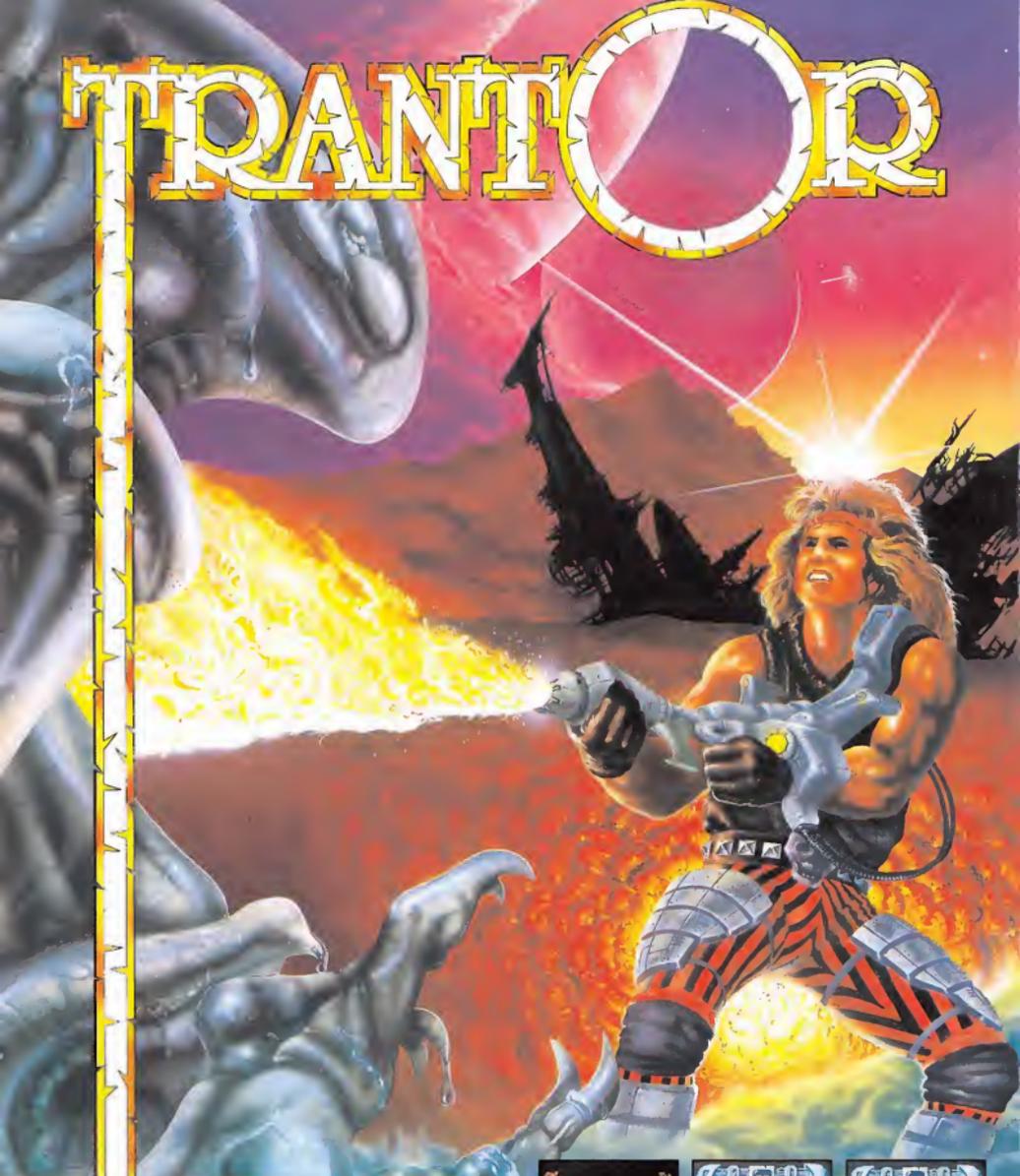
**ERBE**  
Software

**ocean**

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:  
ERBE SOFTWARE. C/ STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELÉF. (91) 447 34 10  
DELEGACION BARCELONA. C/ VILADOMAT, 114 - TELÉF. (93) 253 55 60.

**SNK**  
Shin Nihon Kikaku Corp.  
© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

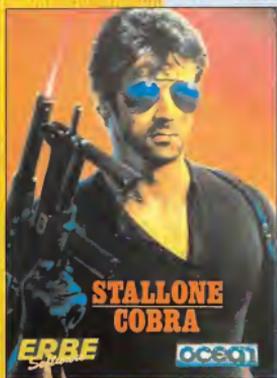
# TRANTOR



Distribuidor Exclusivo para España:

ERBE SOFTWARE C/ Nãñez Morgado, 11. 28036 MADRID Tel.: (91) 314 18 04

probe



## STALLONE COBRA

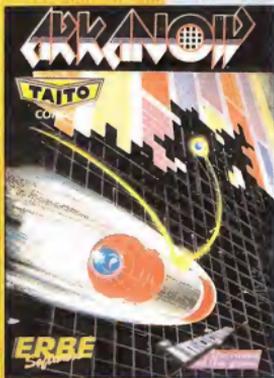
ERBE

ocean

### COBRA

Por primera vez, un juego superará al film. Cobra (el juego) te sorprenderá por su acción y sus gráficos superiores, incluso a los del "Orden Beret". El crimen es una enfermedad... tú el remedio.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /  
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE



ERBE

### ARKANOID

El mayor éxito del momento. Un juego que no va de naves, ni de luchas, ni de guerra. Es un juego de habilidad y reflejos. Arkanoid es el juego en el que la rapidez es tu reto.

IBM/PC Y COMPATIBLES / ATARI-ST.



ERBE

ocean

### GREAT ESCAPE

Alemania, 1942. La guerra ha estallado y tú has sido capturado y condenado en un campo de concentración. La victoria está todavía lejos y tu deber es escapar, pero no te resulta fácil. Necesitarás planear cuidadosamente las acciones utilizando toda tu astucia para escapar del campamento con vida.

IBM/PC Y COMPATIBLES



ERBE

ocean

### HEAD OVER HEELS

El programa del año en Europa. Los mismos programadores que hicieron BAT-MAN han creado ahora este fabuloso juego, mucho más completo aún en gráficos y movimiento. Las pantallas francamente increíbles han hecho que "HEAD OVER HEELS" haya sorprendido a todos los críticos.

... Un juego que no puedes perder!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /  
PCW-8256 / IBM/PC Y COMPATIBLES



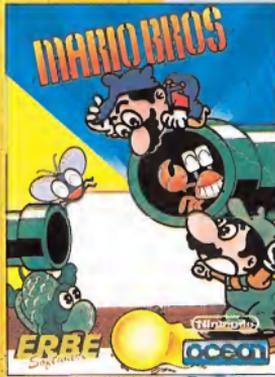
ERBE

ocean

### MAG-MAX

En los últimos días, antes del colapso final, lo que quedaba de la Humanidad se une a cuenta de que su desaparición era inevitable. Las hordas mecanoideas de una lejana galaxia destruyeron la civilización en una serie de ataques brutales, dejando una estela de muerte y devastación. Al mismo tiempo, sin embargo, los Scorpis estaban terminando la fabricación de un prototipo de robot-centurión: Mag-Max.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /  
COMMODORE



ERBE

ocean

### MARIO BROS

El más divertido juego de las máquinas recreativas. Habilidad, reflejos y rapidez son lo que van a ser necesarias para poder ayudar a los hermanos Mario en sus "chapuzas".

¿Eres capaz?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /  
COMMODORE



### MUTANTS

Si piensas que con el arsenal que llevas de bombas, minas y misiles en tu nave espacial «Rainbow Warrior» puedes acabar con todos los «Mutantes», estás equivocado. Tendrás que construir tu arma final para destruirlos, pero... mientras tanto ellos atacan y atacan.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE



### NIGHTMARE RALLY

Prepárate para el más duro de todos los Rallies. Todas tus facultades de buen piloto van a ser puestas a prueba. Diferentes tipos de terreno, cada vez más difíciles, se juntan con condiciones climatológicas adversas (nieve, lluvia, hielo y niebla), haciendo cada vez más difícil la conducción hasta convertiría en una auténtica pesadilla.

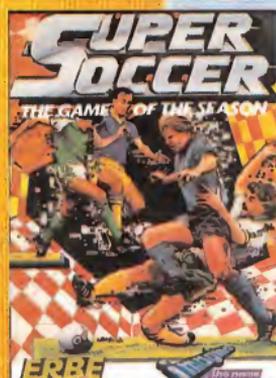
SPECTRUM.



### SLAP FIGHT

De las máquinas recreativas nos llega «Slap Fight». Vive un combate interplanetario donde sentirás correr la velocidad por tus uñas. Un realismo tal de gráficos que te será imposible dejar de jugar.  
Diversion a tope... Suerte.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST.



### SUPER SOCCER

Creemos que es el mejor juego de fútbol existente. Conviértete en Maradona. Con Super Soccer podrás onchar, pasar y hasta «piear» de cabeza. Pero lo que hace este juego diferente es el control que tienes sobre el balón, pudiendo controlar a fuerza y efecto de cada «chut».

SPECTRUM.



### TERRA CRESTA

La crítica ha dicho: "Es el mejor juego de naves espaciales que hemos visto en los últimos meses. El deslizamiento de las naves en la pantalla es sorprendente, así como la rapidez del juego. Si te gustan los programas de acción, Terra Cresta es tu juego." (CRASH, Febrero 1987.)

SPECTRUM.



### THEY SOLD A MILLION 3

Fighter Pilot, Rambo, Kung Fu Master y Cazafantasmas son los cuatro juegos que lleva esta recopilación...

...Y al precio de uno!

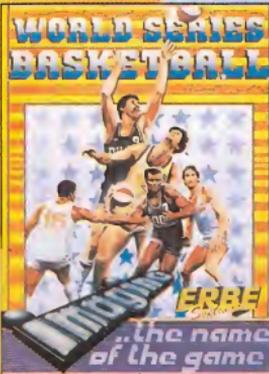
AMSTRAD-DISCO



### TOP-GUN

Top-Gun te coloca en la cabina de un TOMCAT F.14. Gráficos vectoriales y la pantalla dividida permiten a 1 o 2 jugadores luchar entre ellos o contra el ordenador. Tus armas en este combate, no apto para cardíacos, son misiles guiados por el calor y una ametralladora de 20 mm.

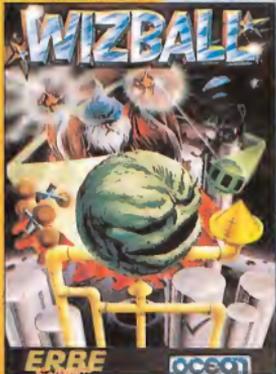
ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



### WORLD SERIES BASKETBALL

Fantásticos gráficos tridimensionales. Cinco jugadores por equipo. Diferentes opciones de color y dificultad de juego. Para jugar contra el ordenador u otro jugador. Con todas las reglas de juego: Personales, Rebotes, etc.

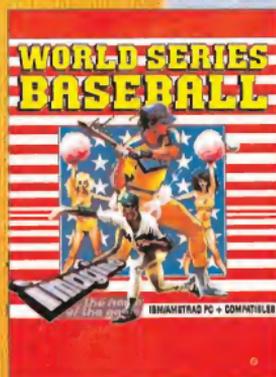
SPECTRUM



### WIZBALL

Conviértete en el Hachicero y conquista a los Seres Multicolores. Pon a punto tus poderes mágicos y vuela a los planetas de una nueva galaxia. WIZBALL es un juego fascinante con gráficos sorprendentes y acción a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST.



### BASEBALL

Conviértete en la estrella de este popular deporte americano con un juego que casi imita, sentir el calor de los graderos. Una simulación perfecta de baseball, que tendrás que tener dotes de jugador y de estrategia.

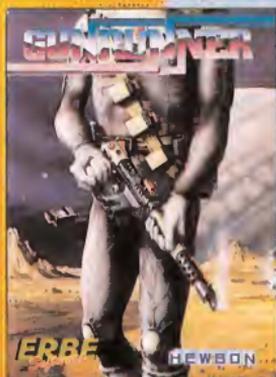
IBM/PC + COMPATIBLES



### EXOLON

Si creías haber visto todo en videojuegos, espera a ver EXOLON. Las críticas de este juego han sido unánimes: declarado «Clásico» por Sinclair User; «Mega-Game», por Your Sinclair; «Master Game», por Amstrad Action; «Hit» por Computer & Video Games... ¿puedes perderte?

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



### GUNRUNNER

GUNRUNNER es el último héroe. Mientras quede una gota de sangre en sus venas, luchará por salvar el planeta al que pertenece. Te atreves a ayudarle, necesitarás ser rápido de reflejos, tener nervios de acero y conservar la calma ante cualquier circunstancia... ¿Podrás hacerlo?

SPECTRUM

## RANA RAMA

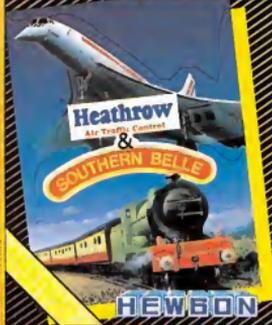


### RANA RAMA

La historia de un mago convertido en RANA. Su tarea: encontrar el hechizo que le devuelva a su apariencia humana. La revista "M.romania", ha dicho de este juego: "Un programa que comprende originalidad y un índice de adicción elevadísimo." Todo lo que precisas para pasarlo es un ordenador.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST.

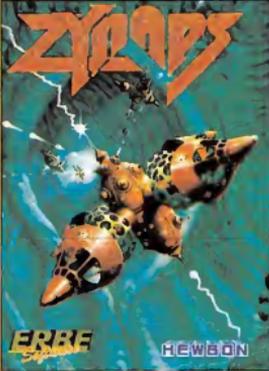
TWIN DISK SIMULATION!!



### SOUTHERN BELLE / HEATHROW TRAFIC CONTROLLER

Dos grandes simuladores para que te inventes en el conductor de una máquina de vapor o en el controlador de tráfico aéreo en uno de los más importantes aeropuertos del mundo... Lo que prefieras.

AMSTRAD / PCW-8256



### ZYNAPS

Entra en el mundo de las naves espaciales con el mejor juego. Zynaps te ofrece más de 450 pantallas de acción interestelar en donde encontrarás tormentas de asteroides, alienígenas traicioneros, cohetes y multitud de ingenios voladores que tendrás que destruir.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE

## Astérix Y EL CALDERO MÁGICO



### ASTERIX

Es el año 50 antes de Cristo. Toda La Galia está ocupada por los romanos. Bueno, no del todo... un pequeño pueblo de fieros Galos se defiende aún de los invasores. Por fin puedes disfrutar de las aventuras de Astérix, Obélix, Panoramix e Idéfix en tu ordenador y luchar contra los romanos en esta fabulosa aventura.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE

## BAZOOKA BILL



### BAZOOKA BILL

Un personaje entrenado en los Ejercitos de Tierra, Mar y Aire. Su preparación ha sido completísima y su habilidad para pilotar aviones. Usar su "Bazooka" le ha hecho ser elegido para la misión más importante de su vida. Armado hasta los dientes y dispuesto tanto a luchar cuanto a cuerpo como a tripular su caza o disparar su bazooka, está esperando recibir tus órdenes.

SPECTRUM

## INSPECTOR GADGET



### INSPECTOR GADGET

Un juego de acción en que, como Inspector Gadget, tendrás que detener a los agentes de MAD. Necesitarás usar todas tus armas (gadget-manos, gadgeto-patines, gadgeto-dientes, gadgeto-helicóptero y un montón de gadgetomías más) en esta divertida aventura.

SPECTRUM

La acción hecha realidad

# INDIANA JONES

and the  
**TEMPLE OF DOOM**<sup>™</sup>



El héroe ha vuelto. Su misión, entrar en el templo de los malvados Thuggee y rescatar a los niños que mantienen secuestrados. Para ello tendrás que ayudarle a enfrentarse a todos los peligros en los que se encontró en la famosa película. Un juego que no puedes perderte.

**ERBE**  
*Software*

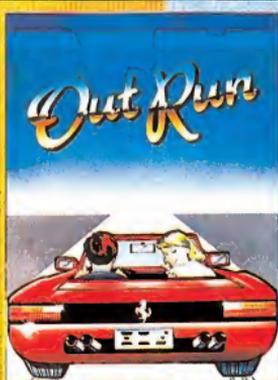
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C./ NUÑEZ-MORGADO, 11 28036 MADRID. TELÉF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C./ VILADOMAT, 114 TELÉF. (93) 253 55 60.

**ATARI**<sup>®</sup>  
GAMES

COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST



### OUT RUN

¡Sí! Este es el juego que estás deseando tener. El auténtico que seguro has visto en las máquinas, el del Ferrari Testarossa que vive a una velocidad de vértigo por las autopistas esafiando curvas y rasantes...

(¡Abrochate el cinturón!)

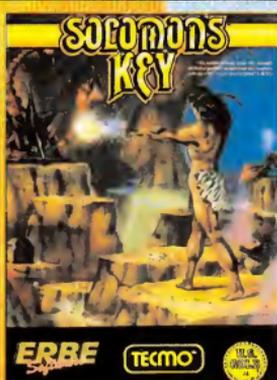
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST



### INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO

El héroe ha vuelto! Su misión, entrar en el templo de los malvados Thugges y rescatar a los niños que mantienen secuestrados. Para ello tendrás que ayudarte a enfrentarte a todos los peligros en los que se encontró en la famosa película. Un juego que no puedes perderlo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST



### SOLOMON'S KEY

Vuelve a la época remota y al lugar donde brilla oculto el mítico tesoro del rey Salomón. En el laberinto de misteriosas habitaciones está la llave que te acercará a riquezas fabulosas. Entre columnas de piedra y peligros escondidos se encuentran las míticas criaturas que pueden prolongar tu vida para que consigas el objetivo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST



### RYGAR

Milones de años han pasado desde la creación de la Tierra. Muchos han sido sus dominadores, pero el tiempo fue destruyendo a todos... ahora un nuevo dominador reina el mundo: Rygar, el guerrero legendario. Un luchador que sólo respeta una ley, la del combate.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE



### GAUNTLET II

La continuación de GAUNTLET. El juego que fue el mayor éxito de todos los tiempos...adictivo, emocionante y con tantos nuevos aspectos que hacen de él un programa totalmente nuevo. GAUNTLET II tiene más de 100 niveles de continua acción que te mantendrán en tensión constante.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST



### INFILTRATOR II

Sube a bordo de Infiltrator II y experimenta tres nuevas y peligrosas misiones para las que no se te tranquilizan los reflejos.

Neutraliza la composición de un plan mortal, desactiva las bombas de neutrones enemigas y enfrenéntate finalmente con el mismo jefe de los rebeldes...

Para que no te aburras.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE

# BUENAS NOTICIAS

## LOS JUEGOS EN DISCO PARA AMSTRAD CUESTAN LA MITAD

ERBE SOFTWARE TE OFRECE LAS ULTIMAS NOVEDADES EN DISCO PARA AMSTRAD DE DOS EN DOS Y AL PRECIO DE UNO



2.250 PTS.

I.V.A. INCLUIDO



PRIMER LANZAMIENTO

## COMPRALOS A PARES

**ERBE**  
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL,  
PIDELO AL CLUB ERBE.  
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.  
TELEF. (91) 314 18 04.

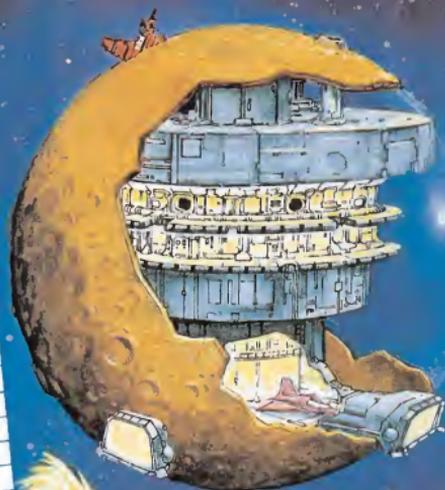
# FREDDY HARDEST

## FICHA TÉCNICA

- Dominio de las artes marciales. Patada y Puñetazo - Protección.
- Turb-Laser de carga atmosférica. Selette controlable en altura y dirección.
- 30 Pantallas de Multiscroll.
- 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
- 16 Terminales de ordenador para hacer de Hacker.
- Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
- 5 Espacios de animales hostiles.
- 3 Tipos de Androides asesinos.

## FX DOBLE CARGA

Significa dos programas en uno, el doble de acción, el doble de creatividad, el doble de gráficos y máxima actividad. Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.



SPECTRUM



COMMODORE



AMSTRAD CPC



MSX



**FREDDY HARDEST**, agente secreto y reñutado playboy, se encuentra en un satélite enemigo con su nave averiada. Para escapar, deberá llegar hasta la base enemiga y robar un coze. **FREDDY**, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las argallas que encuentre, trepando por cuerdas, disparando su laser... **FREDDY**, es todo un número uno, pero sobre todo, quiere escapar vivo.

## DINAMIC



### CHARLIE CHAPLIN

Un concepto totalmente nuevo en juegos. Esta es tu oportunidad para convertirte en el director de una película y producir las más grandes comedias protagonizadas por CHARLIE CHAPLIN.

Puedes elegir el guión, las escenas, los personajes...; crear, editar y ver tu propia película de CHARLOT.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /  
COMMODORE / ATARI-ST.

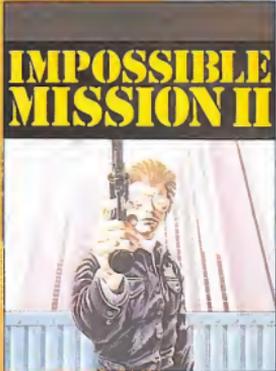


### 720°

La maniobra más difícil de conseguir en monopatín es el giro de 720°.

Tú tomas el papel de un jugador que quiere ser el número 1 en ese deporte, para ello debe tener que participar en un campeonato con un montón de pruebas, la última, la de 720°.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /  
COMMODORE.



### IMPOSSIBLE MISSION II

Todos los ingredientes que hicieron de IMPOSSIBLE MISSION un clásico han sido aumentados y mejorados en esta segunda parte.

Tu viejo rival, ELVIN, ha vuelto.

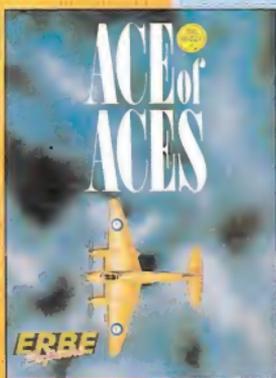
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE /  
IBM/PC / COMPATIBLES.



### 10TH FRAME

Se trata de un simulador del juego de bolos, hecho con tal profesionalidad, atención al detalle y al movimiento que te hará creer que estás metido en una bolera. Varios niveles de juego, auténtica sensación de perspectiva, la posibilidad de calcular los "efectos" y de crear jugadas de varios equipos hacen de 10TH FRAME el simulador apto para toda la familia.

MSX.



### ACE OF ACES

Métete en la cabina de uno de esos "mosquitos" que combatieron en la II Guerra Mundial. Coge los mandos, escoge tus armas y llena los depósitos de combustible. Para convertirte en un As de Ases, has de finalizar tu misión con éxito.

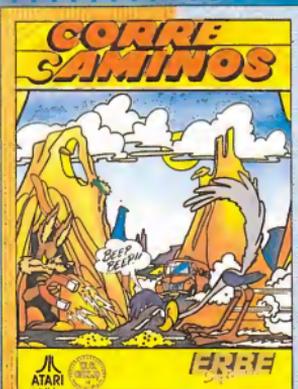
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE /  
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE / MSX /  
ATARI-ST / IBM/PC / COMPATIBLES.



### BUBBLER

¿Podrás taponar la botella que erriente a los malvados geniecillos? Evita que se escapen recogiendo los corchos que encontrarás mientras atraviesas el mundo subterráneo. Cuando atraveses consigas, antes pasarás a la siguiente etapa. BUBBLER es el nuevo juego de Ultimate, que se juega en tres dimensiones y que presenta las técnicas más avanzadas de programación.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / MSX.



### CORRECAMINOS

Joven o viejo, seguro que te han divertido las aventuras de estos viejos conocidos. Esta es tu oportunidad para convertirte en el personaje del Correcaminos, en un mundo de acción y emoción. Corre a través de los desiertos, las autopistas o el Cañón del Colorado, siguiendo el rastro del aligote, que tanto te gusta. Pero... ¡¡¡¡¡ con el Coyote! Seguro que utilizará todos sus sucios trucos para capturarle y poder comer su plato favorito... ¡Correcaminos con patatas fritas!

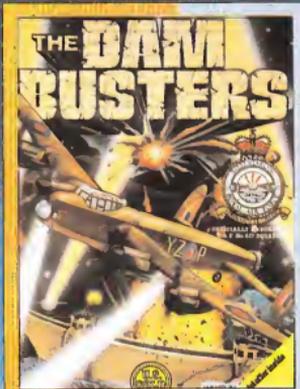
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST



### CYBERUN

En los oscuros confines de la Nebulosa Arcoebuse encuentra una serie solitaria de estrellas y planetas, el Sistema Beta Gamma. Un grupo de estrellas oscuras absolutamente únicas en el Universo; Muchos años y muchas vidas ha costado construir la Nave de Cristal capaz de viajar allí... Tú eres su piloto.

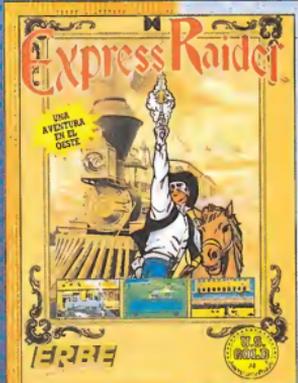
MSX



### DAMBUSTERS

Revive la misión que llevó a unos cuantos valientes pilotos de la R.A.F. a destruir la presa que proporcionaba la energía a las fábricas de armamento alemanas. Un auténtico record de ventas por su mezcla de simulación, acción y estrategia.

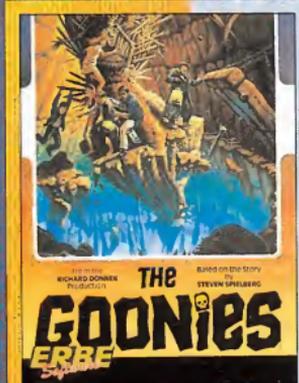
MSX



### EXPRESS RAIDER

Como en las clásicas películas del Leñano Oeste, estarás en el centro de la acción desde el principio. Asaltos al tren, lucha sobre los vagones, cabalga sobre tu rápido caballo... Express Raider lo tiene todo.

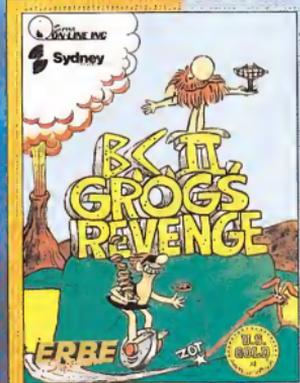
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE



### GOONIES

El objetivo de los Goonies es encontrar la nave pirata de "Willie el Tuerco". Debes colaborar con la pandilla para rescatar el tesoro y salvar a sus familias del desahucio. Los hermanos Fratelli (temibles asesinos) tratarán a toda costa de impedirlo, pero no sólo son ellos a los que te habrás de enfrentar. También tendrás que hacerte a calaveras volantes, murciélagos asesinos, arenas movedizas y un puente gigante que se une a los peligros que encontrarás en tu camino. En resumen, «Goonies» pondrá en tu ordenador toda la emoción de la mejor película de aventuras de Steven Spielberg.

SPECTRUM / AMSTRAD



### GROG'S REVENGE

Un programa que te transporta a la prehistoria, con un simpático troglodita que quiere descubrir la piedra-bici. Tendrás que hacer gimnasia y una penpenca a través de los abismos y las cavernas de aquella remota época. ¡¡¡Gracias a un movimiento fantástico!!!

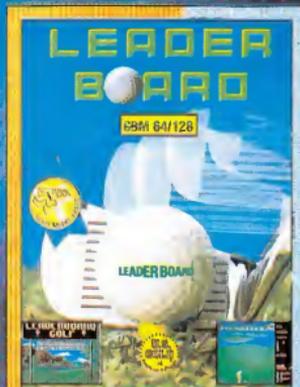
MSX



### INFILTRATOR

El juego que ha sorprendido en U.S.A. El más completo de los programas que hay en esto, porque reúne acción, estrategia y una increíble simulación de vuelo en un helicóptero dotado de las más avanzadas técnicas. Infiltrator te sorprenderá.

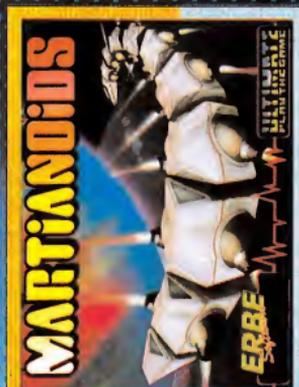
IBM/PC Y COMPATIBLES



### LEADER BOARD

Bienvenido al maravilloso mundo del Golf profesional con LEADER BOARD. Con increíbles sorprendentes gráficos en 3D, los jugadores se enfrentarán a distintos campos de Golf de 18 hoyos cada uno, en los que necesitarán de toda su concentración, estrategia y control para terminar el recorrido bajo par.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE / ATARI  
AMSTRAD PCW 6256



### MARTIANOIDS

El último juego de la superprestigiosa compañía, ULTIMATE. Es una aventura interplanetaria que se desarrolla en una nave-robot enviada por la NEBULA ORION para encontrar nuevas formas de vida en su galaxia. MARKON es la computadora que la guía, y tú, su guardián.

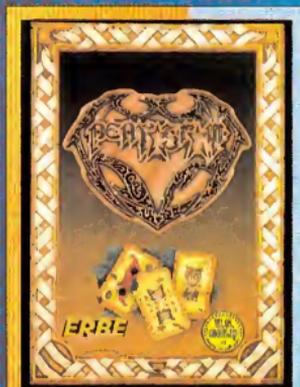
MSX



### METROSCROSS

De los mismos autores de Gauntlet y Paper Boy aquí está Metrocross, una loca carrera sobre patines en la que el tiempo y los obstáculos son tus mayores enemigos.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI



### PENTAGRAM

Toda la magia de los Juegos de Ultimate en una aventura en la que la acción y los reflejos serán básicos para que puedas recorrer todas las pantallas que con unos gráficos excepcionales aparecerán cuando cargues este juego en tu ordenador.

MSX



### TAG-TEAM WRESTLING

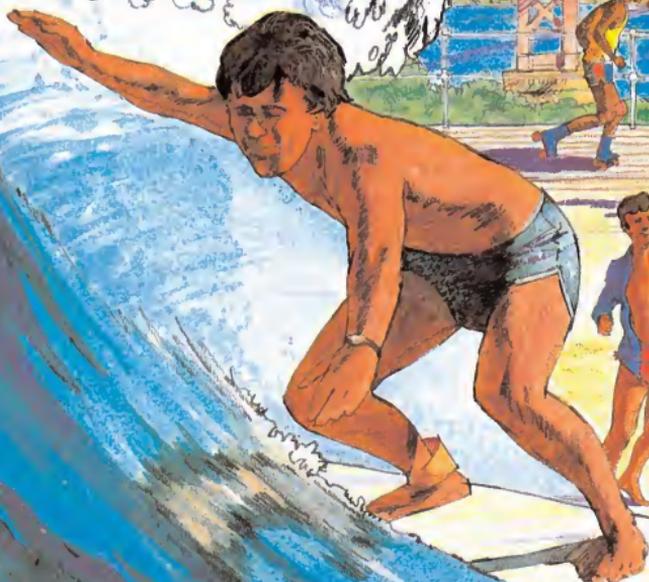
Dos fantásticos juegos, uno de lucha libre americana y otro de karate en esta casetera. Tempa tus músculos y pon alerta tus reflejos; te aseguramos que vas a necesitarlos para vencer a tus oponentes.

IBM/PC Y COMPATIBLES



EPYX®

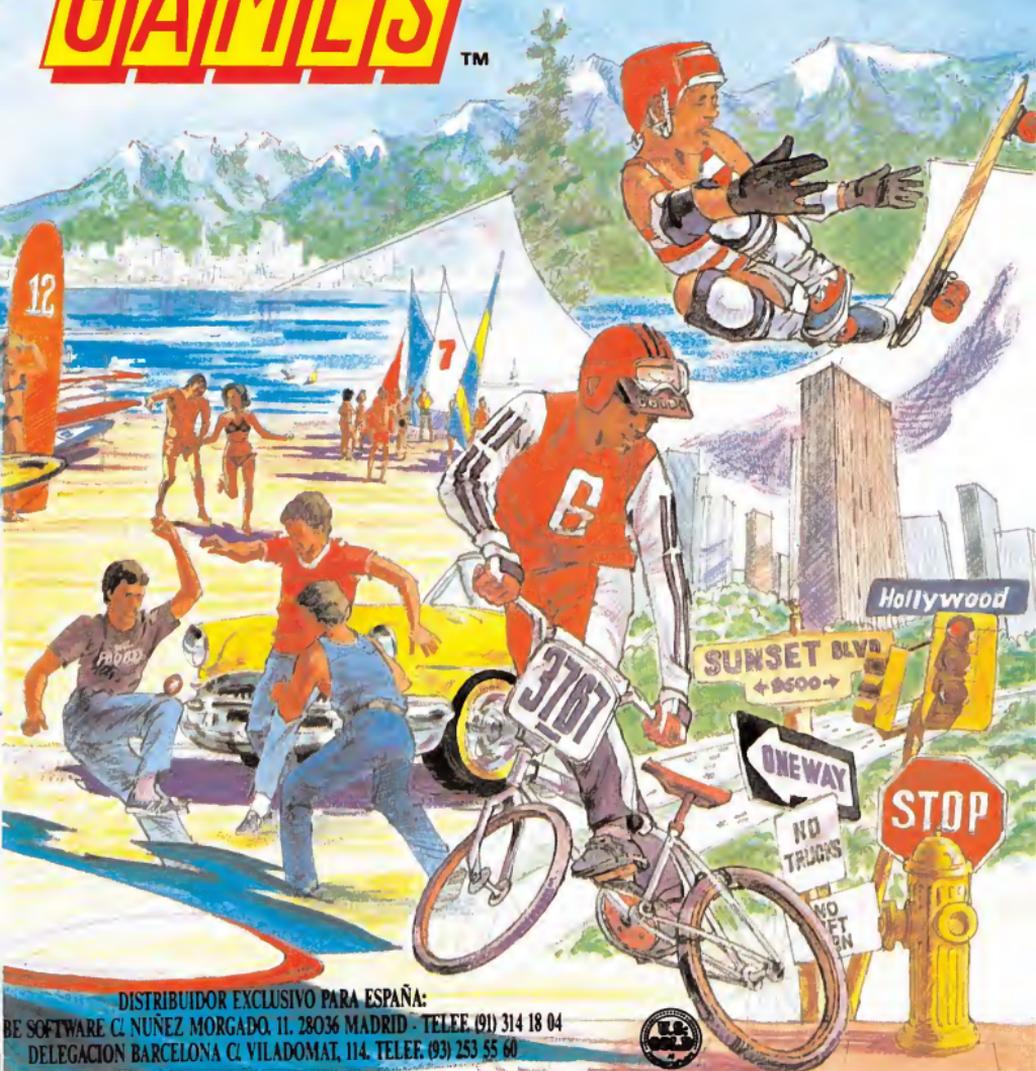
Call  
★ ★ ★



# California

**ERBE**  
*Software*

# GAMES™



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE C/ NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA C/ VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60



## California GAMES

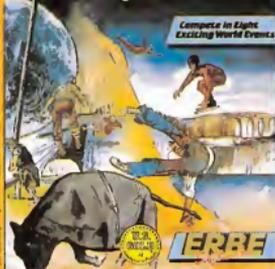


### CALIFORNIA GAMES

Toda la diversión y emoción de la costa oeste americana en este superjuego de HPIK Surf, Skateboard, Disco-volador, Bici-cross. Sin algunos de los deportes en los que puedes retirarte bajo el sol de California.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / MSX / IBM/PC Y COMPATIBLES

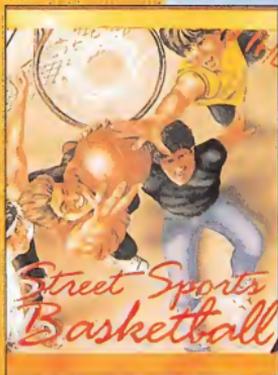
## WORLD GAMES from EPYX™



### WORLD GAMES

En WORLD GAMES vas a viajar a través del mundo para demostrar que eres el mejor. Competirás en ocho de los más famosos deportes: ski en Chamonix, rodeo desde los acantilados en Acapulco...  
...¿Te imaginas?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / MSX



### STREET BASKETBALL

Olvídate de la cancha, de los vestuarios y del árbitro y juega al baloncesto como tú juegas en EEUU., en la calle.  
Cualquier sitio es bueno habiendo una canasta. Escoge a tus amigos y forma tu propio equipo, pero, recuerda... en la calle se juega duro.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE  
MSX / IBM/PC Y COMPATIBLES



## SUPER CYCLE

### SUPER-CYCLE

Si te gustan las motos, no lo dudes: éste es tu juego. En ninguno como en SUPER-CYCLE podrás sentir toda la emoción y velocidad a bordo de tu máquina de 1.000 c.c.  
¡Demuestra que eres el mejor piloto!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / MSX

## IMPOSSIBLE MISSION



### IMPOSSIBLE MISSION

Una leyenda en juegos. Por su sonido, gráficos y movimiento, ha sido calificada como obra maestra.  
Dentro de un edificio con multitud de habitaciones tendrás que desactivar el ordenador principal y descubrir...

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE

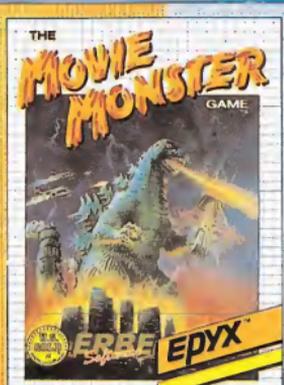
## PITSTOP II



### PIT STOP

Un programa de carreras con toda la emoción de los Fórmula 1. Doble pantalla para que puedas seguir tanto tus movimientos como los del resto de tus competidores.  
Colócate en la parrilla de salida.

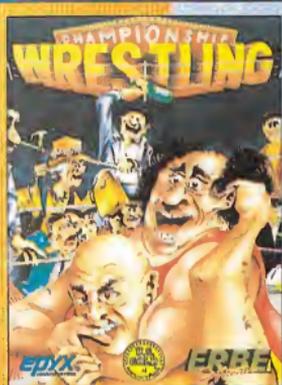
COMMODORE



### MOVIE MONSTER

Tokyo duerme tranquilo; sus habitantes no sospechan que, tras la prueba atómica realizada dos días antes en el mar, algo monstruoso ha sido despertado de su letargo; luego, todos sabrán su nombre... GODZILLA. La aventura está servida.

COMMODORE / IBM/PC y COMPATIBLES

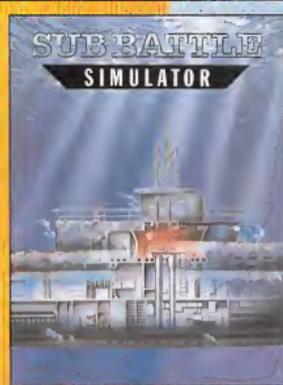


### CHAMPIONSHIP WRESTLING

No seas cobarde y participa en el gran combate de lucha libre que va a tener lugar en el COLISEUM.

Los participantes son para asustar a cualquiera: Bestia Parda, Quebranta-huesos, El Niño del Bronx... Pero tú, tranquilo, como tú lo tendrás que escayolarte el Joystick.

COMMODORE



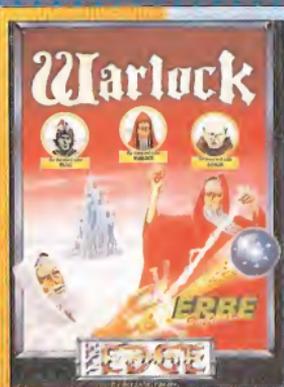
### SUB BATTLE SIMULATOR

Esta es tu ocasión para embarcarse en lo que, sin duda, es el más detallado y realista de todos los juegos de guerra.

Como oficial, dirigirás uno de los mejores submarinos que navegaron entre 1939 y 1945 por los océanos.

Todo en este simulador está hecho para que tengas la sensación de estar viviendo algo real.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



### WARLOCK

Encuentra el "Cristal del Poder" y combate contra dragones, demonios y guerreros hasta encontrar al "Mago Blanco" para la lucha final. Quizá tengas en tu pantalla los más impresionantes gráficos en 3 dimensiones que hayas visto jamás.

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



### XECUTOR

Combate sin descanso a los mortales ZEDAR OF ZINX. Pilota tu nave Mark 7 a través de un laberinto de sectores alienígenas y busca mayor armamento para ella. Solo así podrás salir a tus enemigos.

"XECUTOR" es el juego que ha merecido los dos galardones más prestigiosos en U.K. "Mega-Game" y "Sindair Classic".

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



### SOLDIER OF LIGHT

Como "Soldado de la Luz", tienes cinco misiones: defender el sistema solar de la amenaza que prepara la Estrella de la Muerte. Preparado para atravesar el espacio, los desiertos, los bosques, las zonas volcánicas y bajar al fondo de los mares. Destruye al enemigo... Es la única salida.

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE ATARI-ST / IBM/PC y COMPATIBLES



### FAIRLIGHT II

Uno de los juegos más aplaudidos por la crítica. "Microhobby" ha dicho de este juego: "Una de las video-aventuras más completas que se puedan encontrar. Todas las pantallas son realmente bonitas y atractivas. En fin, un sobresaliente para el programador." Poco más se puede decir.

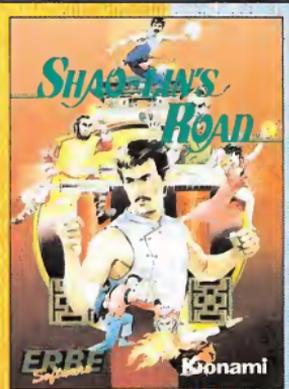
SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE  
IBM/PC / COMPATIBLES.



### SHADOW SKIMMER

Un sorprendente súper suave, súper rápido juego de combate espacial que presenta increíbles pantallas llenas de colorido y acción como nunca antes habrás experimentado.

SPECTRUM / AMSTRAD / COMMODORE



### SHAO LIN'S ROAD

El juego de Konami de mayor éxito en las máquinas, en versión ahora para tu ordenador. Ayuda a Shao Lin a escapar de sus múltiples enemigos en su camino hacia la libertad. Salta, patea, agáchate y esquiva los puñales... Acción a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE



### DARIUS

Conquista a tu enemigo usando torcasas y misiles. Vigila la fuerza de tu nave. Procura realizar todo el recorrido y destruir a tus enemigos. ¡Pero cuidado! la batalla no ha terminado... El monstruo está ahí...

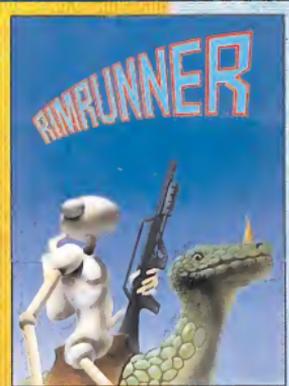
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA / COMMODORE  
ATARI-ST / IBM/PC / COMPATIBLES.



### ALIEN SYNDROME

En 1990, cuando la primera colonia espacial se estableció, alienígenas del cercano planeta Alpha la invadieron. Un mensaje urgente se ha recibido en la TIERRA: "Rescata a tus compañeros destruye a los habitantes de Alpha...". Pero cuando llegas a la colonia lo que verás te hiela la sangre en las venas.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE  
ATARI-ST / IBM/PC / COMPATIBLES



### RIM RUNNER

Scroll en diferentes planos y sobrevive a la animación. Junto con una rapidez increíble, el juego de RIM RUNNER algo diferente. Un jinete insectoide en su patrulla de vigilancia debe proteger su colonia contra los ataques de sus enemigos, los Arácnidos.

COMMODORE / ATARI-ST

## SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT

### SHOOT THEM UP CONSTRUCTION SET

Un programa único que te permite crear tus propios juegos espaciales. Construye tus naves, elige los fuegos, la velocidad, el tipo de disparos y explosiones, y hasta el sonido que más te guste. Con este programa, siempre tendrás un juego nuevo.

AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE

## STIFFLIP & CO.



### STIFFLIP & CO.

Pero, ahora, los amantes del cricket están en peligro. El malvado CONDE CHAMALEON, maestro del distrax y gran enemigo de los poderes fácticos, está empeñado en el éxito de su último y más ambicioso plan. Su negocio de venta de artículos de moda por correo le ha llevado a desarrollar el RAYO ELECTRONICO. Con él, pretende ablandar no solo el ánimo de los cuellos de las camisas, sino también ablandar la moral pública, lo cual llevaría indefectiblemente al colapso del Imperio. Mucho peor aún, cambiando radical e imprevisiblemente el rebote de la bola de cricket. ¡Hay que parar a este loco!

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE / COMMODORE.

## BARBARIAN

El Guerrero Definitivo



### BARBARIAN

... y he aquí que un poderoso Guerrero aparecerá, procedente de los helados en el Norte, y se alzará solo contra las fuerzas del mal. El libro de la muerte.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA  
COMMODORE / ATARI-ST.

## Escape from Singe's Castle



### HUIDA DEL CASTILLO DE SINGE (DRAGON'S LAIR II)

Continuación que supera y mejora enormemente a Dragon's Lair, el juego de las películas que se convirtió en leyenda. "La huida del castillo de Singe" añade aventuras, acción y emoción a la que fue primera parte... Afila tu espada y tu cerebro...

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA  
AMSTRAD-DISCO / COMMODORE

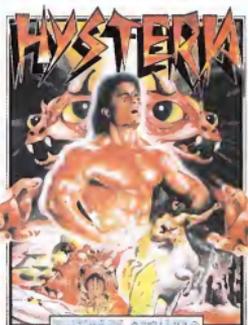
## STAR PAWS



### STAR PAWS

En un planeta lejos de nuestra Galaxia, se encuentra un animal tan extraño que su piel se ha convertido en el tesoro más preciado del Universo. Muchos son los que han intentado capturarla, pero hasta ahora nadie lo ha conseguido. Quizá tú tengas más suerte.

COMMODORE



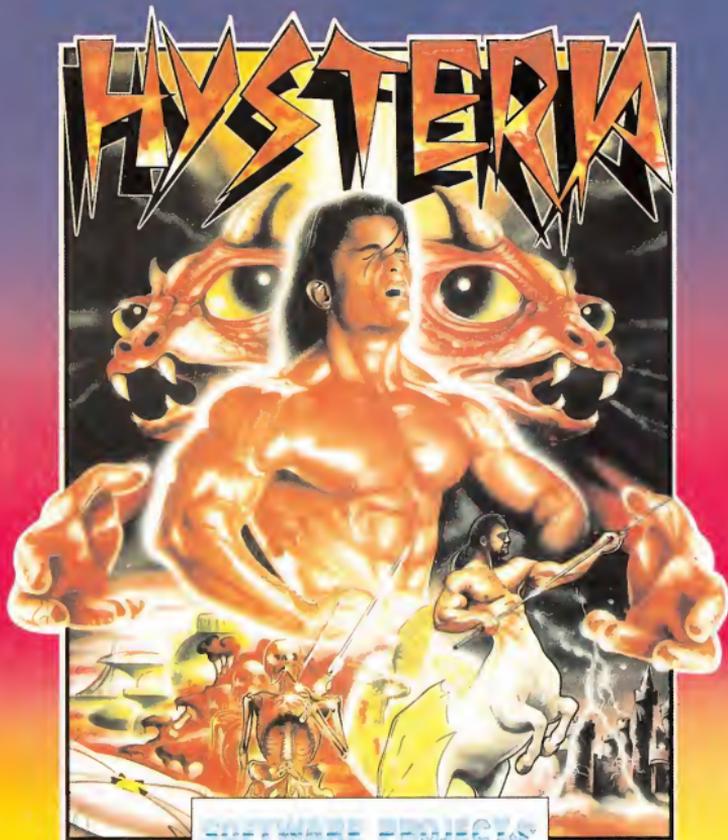
### HYSTERIA

El mismo programador que ha hecho los super-éxitos: Hypersports, Green Beret y Cobra, ahora ha creado HYSTERIA, un juego en el que la mitología y el futuro se mezclan para darte una aventura como no has visto nunca.

SPECTRUM / COMMODORE

**ERBE**  
*Software*

!! LO INCREIBLE !!



**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:**

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL,  
VELO AL CLUB ERBE.  
NUÑEZ MORGADO 11, 28036 MADRID.  
TEL. (91) 314 18 04.



## ANACONDA

El enemigo había construido una gran fortaleza de piedra sintética. Nuestra única arma fue destruida por las defensas manejadas a control remoto.

Las avenidas están llenas de trampas escondidas y enterradas. Toda tu sangre fría será necesaria si quieres sobrevivir el ataque de ANACONDA.

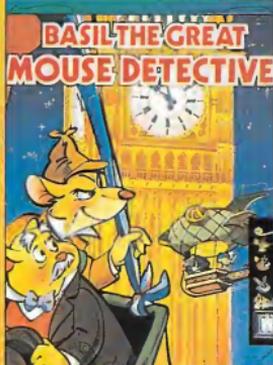
SPECTRUM /



## JACK THE NIPPER II

El travieso Jack ha cometido tantas maldaditas que el Gobierno inglés ha decidido borrarlo a Australia. A tu imaginación dejamos que puede pasar allí.

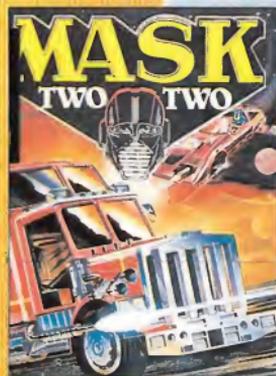
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA  
COMMODORE



## BASIL, EL RATON DETECTIVE

Desde el sótano del 221 de Baker Street, Basil y su compañero Toby se disponen a investigar una nueva aventura para rescatar al pobre Dr. Dawson, escondido en algún lugar por el malvado Ratigans. ¿Qué disfraces utilizará esta vez? Elemental, querido amigo, la respuesta está en el juego.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA  
COMMODORE



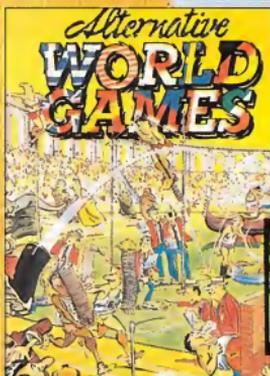
## MASK II

Una aventura del heroico equipo MASK, esta vez aún más peligrosa, que te hará volver a enfrentarte con el malvado VENOM.

Hombre y máquina en defensa una vez más del mundo y sus riquezas.

Un desafío para ti.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / MSX



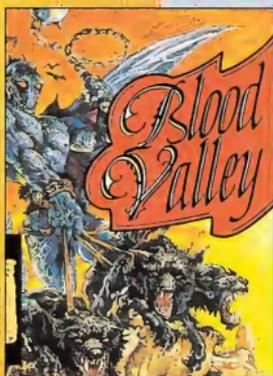
## ALTERNATIVE WORLD GAMES

¿Por qué ponerse serios cuando puedes haber tanta diversión en el deporte?

Representa a tu país en deportes tan poco usuales como carreras de sicos, lanzamiento de estro, subida de cucaña o escalada de tabiques.

¡Ah! Y no te preocupes si no queda ninguno.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST



## BLOOD VALLEY

ARCHVEULT, el poderoso y terrible jefe de los Firebreake, ha decretado que debes ser cazado como un animal y llevado a su presencia.

Tu única oportunidad de salvación es escapar a través del valle.

¿Tendrás la fuerza y habilidad necesarias para conseguirlo?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / ATARI-ST



### DEFLEKTOR

No hay héroes, no hay enemigos. Se trata sólo de pura habilidad para guiar tu rayo láser a través de un montón de obstáculos que lo reflejan como si fueran espejos. Lo hacen rebotar en las paredes y corren peligro de volverse contra ti. Adición a tope.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA  
COMMODORE / ATARI-ST



### TOUR DE FORCE

Desde el momento que oyes el disparo de salida hasta los últimos momentos de la carrera vas a pedalear con los más fuertes y duros de las ciclistas mundiales. Por si eso fuera poco, esta carrera tiene algo de especial... Tú mismo lo descubrirás.

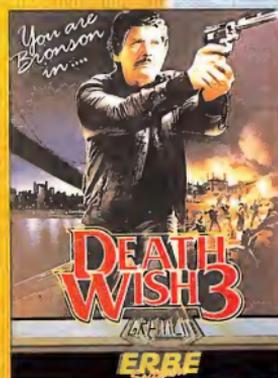
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA  
COMMODORE



### MASTERS DEL UNIVERSO

HE-MAN, el hombre más poderoso del Universo ha sido designado por el planeta ETERNIA para defender toda la Galaxia de la maldad del diabólico SKELETOR. Ayúdalo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA  
COMMODORE



### DEATH WISH 3

Durante mucho tiempo, las calles de Nueva York se han visto invadidas por pandillas violentas que han asaltado, robado y aterrorizado a los ciudadanos. La policía se ve incapaz de controlar la situación, y ahí es donde surge el ex agente Paul Kersey (Charles Bronson), quien en el 75 Magnum va a intentar llegar donde la Ley no puede hacerlo.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / MSX



### MASK

La batalla continúa. Únete a las fuerzas de Mask, comandadas por el habilidoso y valiente Matt Tracker y combate al villano Veron, cuyo diabólico objetivo es dominar el planeta. Por fin puedes disfrutar en tu ordenador de las aventuras de este héroe de los cómics y la televisión.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / MSX



### ALIEN EVOLUTION

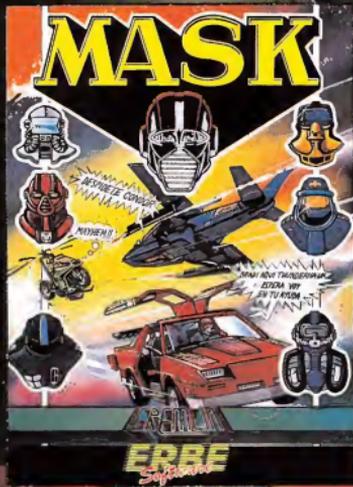
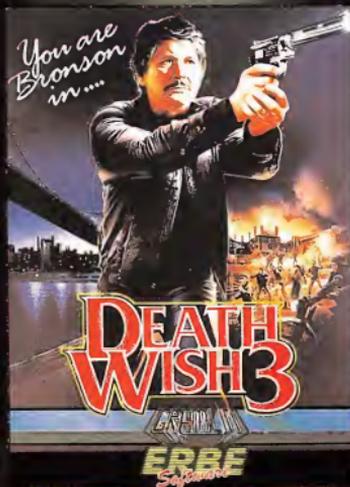
Después de "La Gran Guerra", la paz de la Tierra ha sido tomada por unos extraños y misteriosas enigmáticas. Los humanos tuvieron que refugiarse en galerías subterráneas, pero ahora han crecido, tras muchos años de investigación, a EYBOG-64, un androide que puede ser la solución a sus problemas. Te aseguramos que vas a necesitar mucha habilidad y nervios de acero para vencerle.

SPECTRUM

NO LO ENCUENTRAS  
EN TU TIENDA HABITUAL  
VELO AL CLUB ERBE  
NÚÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID  
TELEF. (91) 314 18 04

# MANEJAR CON PRECAUCIÓN

**¡ATENCIÓN!!** Hay un explosivo par de novedades a punto de llegar a las tiendas. En buenas manos producirán horas de emoción, entretenimiento y acción. Mal manejadas pueden causar alteraciones nerviosas y taquicardias... Tú sabrás si tienes la confianza y habilidad necesarias para aceptar el desafío.



## ¡¡DINAMITA PURA!!

**ERBE**  
Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:  
ERBE SOFTWARE, C./ NÚÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID - TELEF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA, C./ VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60

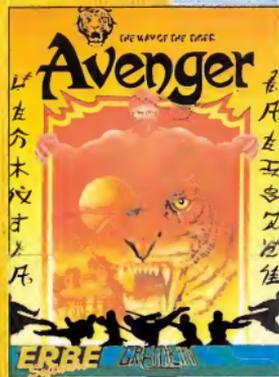
**ERBE**  
Software



### AUF WIEDERSSEN MONTY

Francia, Italia, Alemania, España, Suecia, Holanda, Dinamarca, Suecia y Checoslovaquia son los países en los que se van a desarrollar las aventuras de MONTY. MOLE en este fantástico juego, lleno de color, gráficos y acción sin fin... ¡¡Toda una aventura!!

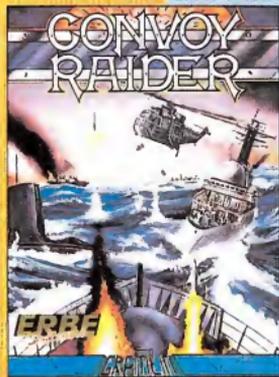
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE  
COMMODORE / MSX



### AVENGER

Primero fue "Way of the Tiger", en donde tuviste que demostrar tus habilidades para convertirte en Ninja. Ahora es "Avenger", en donde tendrás que demostrar que, además de fuerte eres hábil e inteligente para conseguir vencer al Gran Guardián. Buena suerte... ¡solo los bravos sobrevivirán!

MSX



### CONVOY RAIDER

Usando un moderno sistema de armamento, tu misión es patrullar y proteger los mares del mundo libre. Para ello, tu acorazado cuenta con misiles "SEAWOLF" como defensa aérea, misiles tipo "EXOCET" conectados a circuitos de video para defenderte de la marina enemiga, un helicóptero para situar cargas de profundidad anti-submarinos y un radar que te avisa de cualquier peligro... ¿Te atreves a ser el capitán?

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA  
COMMODORE



### DESOLATOR

Toda la rapidez y emoción de un combate espacial en el mejor y más adictivo programa que se ha hecho para MSX. DESOLATOR te sorprenderá por sus gráficos y efectos.

MSX



### FINAL MATRIX

Dos formas de vida se han destruido en este universo: una, cruel y sanguinaria, los CRONOS; la otra, noble y pacífica, los BIOPTONS. De la cual, un grupo de científicos ha sido secuestrado por el NIMROD, has sido designado por el consejo de los dioses para introducirte en el mundo de los CRONOS y liberar a tus amigos. ¡SUERTE!

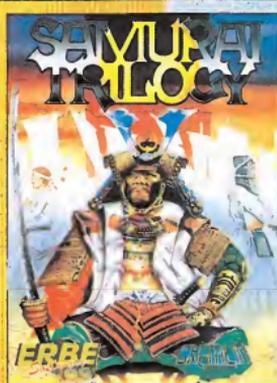
SPECTRUM  
AMSTRAD-CASSETTE



### KRAKOUT

Prepárate a romper las filas de "adornos" en las que rebota tu bola, a recoger con tu "stick" algunos de los objetos que caen y que pueden darte poderes especiales, a la vez que evitas algunos otros. Krakout está basado en uno de los más populares juegos actuales de las máquinas. Te pasionará.

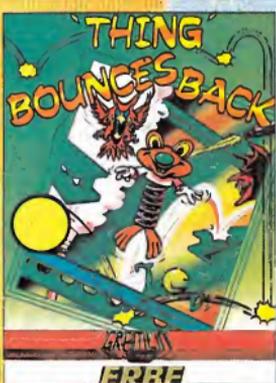
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA  
COMMODORE



### SAMURAI TRILOGY

En un tiempo en que el honor era reverenciado, en el que la gracia y la belleza eran vitales, una raza especial de guerreros se apartaron de todo para dedicar sus vidas a hacer del combate una forma de arte y una disciplina de la mente que se convirtió en su religión. Conseguir el grado de perfección requería una destreza y autodisciplina tal, que solo unos pocos elegidos conseguían el título de "Señor de la Guerra". KENDO, KARATE y finalmente SAMURAI eran las pruebas que había que superar antes que tal honor fuese concedido.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA COMMODORE / MSX



### THING BOUNCES BACK

Un juego de habilidad completamente nuevo, con más de 100 pantallas diferentes, que cada vez que te va a divertir por sus gráficos, sino que también te sorprenderá por los más de 30 efectos visuales distintos y sus cuatro músicas, que son tan adictivas como el juego en sí.

SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA COMMODORE / MSX



### TRANTOR

Imaginate a muchos años luz, en un futuro muy distante en donde la superioridad depende de la tecnología. Como TRANTOR, te encuentras en un planeta extraño, armado sólo con lanzallamas y del que debes escapar por todos los medios. Tienes sólo 90 segundos para avanzar cada terminal en los edificios. Cada vez que alcances, recargarás tu arma. Una lucha constante por tu libertad.

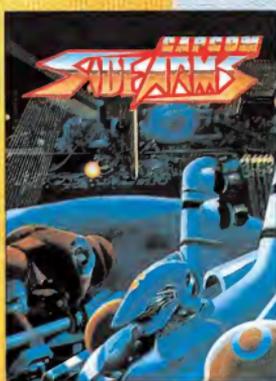
SPECTRUM / AMSTRAD-CINTA COMMODORE



### CAPITAN AMERICA

Uno de los más famosos personajes de los "comic" de Marvel ya está en tu ordenador. Sigue las aventuras de este super-héroe ayudándole a enfrentarse a su más enigmático enemigo, el Doctor MEGLOMANN.

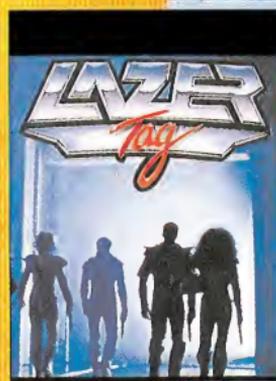
SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE COMMODORE / ATARI ST



### SIDE ARMS

Una desesperada batalla entre la raza humana y Bozón, quien intenta exterminar toda vida del planeta. Los héroes son el capitán Terry y el sargento Sanders, a quienes se les ha encomendado la defensa del planeta AZUL.

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE COMMODORE



### LAZER TAG

Un rápido y furioso arcade que te mantendrá en tensión constante. Nervios de acero y reflejos de vértigo van a ser las bases principales que vas a tener que necesitar en este juego. Más que manejar una pistola de rayo láser no es nada fácil... ¿sabes?

SPECTRUM / AMSTRAD-CASSETTE COMMODORE

**ERBE**  
Software

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

¡¡ UN LANZAMIENTO HISTORICO !!

LOS



PRINCIPALES

SI TIENES, O VAS A TENER,  
UN SINCLAIR + 3  
ESTAS DE ENHORABUENA.  
ERBE EDITA UNA COLECCION  
CON LOS 40 PROGRAMAS  
QUE HAN HECHO LA HISTORIA  
DE LOS VIDEO-JUEGOS.

DIEZ DISKETTES  
CON 4 JUEGOS CADA UNO  
QUE PONDRAN EN TU "PLUS 3"  
TODA LA DIVERSION  
DEL MUNDO.



CADA VOLUMEN  
(4 JUEGOS)  
SOLO

**2.500** PTS.

(IVA INCLUIDO)



# ¡¡COLECCIONALES!!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE C. NÚÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELÉF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA C. VILADOMAT, 114 TELÉF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTAS EN TU TIENDA HABITUAL.  
POBLE AL CLUB ERBE.  
NÚÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID.  
TELÉF. (91) 314 18 04.



**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO  
PARA ESPAÑA**

**ERBE SOFTWARE**

C/. NUÑEZ MORGADO, 11.  
28036 MADRID  
TELEF. (91) 314 18 04

**DELEGACION CATALUÑA**

SOFTWARE CENTER  
C/. VILADOMAT, 114.  
08015 BARCELONA  
TELEF. (93) 253 55 60

**DISTRIBUIDOR EN CANARIAS**

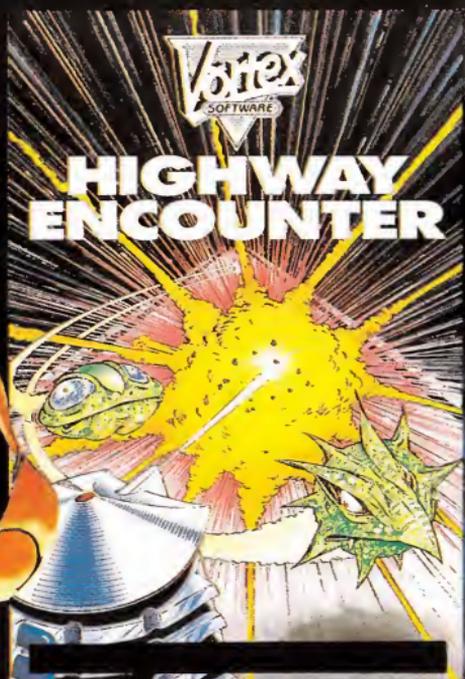
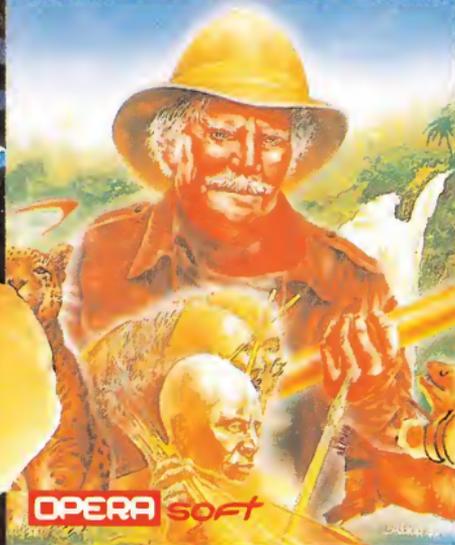
KONIG RECORDS  
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17 - 1.º A  
35007 LAS PALMAS  
TELEF. (928) 23 26 22

**DISTRIBUIDOR EN BALEARES**

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES  
C/. LA RAMBLA, 3:  
07003 PALMA DE MALLORCA  
TELEF. (971) 21 69 00



# LIVINGSTON SOPONCO E



MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E  
M.BOLSO: (91) 248 · 78 · 87.

**DINAMIC**

PACK

# MONS

*4 SUPER JUEGOS EN UNO*

*SPECTRUM-MSX  
AMSTRAD CPC*





**A**mparados por la radiactividad que impregnaba la corteza terrestre, multitud de alienígenas invadieron el planeta. Procedían de un mundo aún más desolado y la devastada Tierra ofrecía un panorama más acogedor que su propio planeta.

Según el *Código galáctico sobre invasiones*, Editorial Alien, S. A., todo invasor que se precie debe eliminar a la especie dominante del planeta a invadir. Así, el primer osado terrestre que asomó la nariz a la superficie fue horriblemente masacrado antes de que sus ojos pudieran acostumbrarse a la luz solar. La raza humana se vio obligada a seguir viviendo bajo tierra hasta que su tecnología fuese lo suficientemente avanzada como para enfrentarse a la plaga de alienígenas. Pasaron años de continuos experimentos y fracasos. Pero el desaliento no se extendió entre aquellos hombres porque

su deseo, su máximo anhelo, era volver a ver el sol, vivir bajo el cielo azul, sentir el aire fresco en la cara y esto sólo podían lograrlo echando al invasor.

Finalmente, pudieron construir una máquina ofensiva perfectamente capaz de acabar con los alienígenas: el Cyborg 64. Los hombres pusieron sus esperanzas en este vehículo dotado de minas, bombas, TNT y láser. Al fin, la última batalla, la guerra definitiva se libraría contra los invasores. El premio era la libertad. El hombre ya no volvería a caer en los mismos errores de antes y no lucharía jamás entre sí.

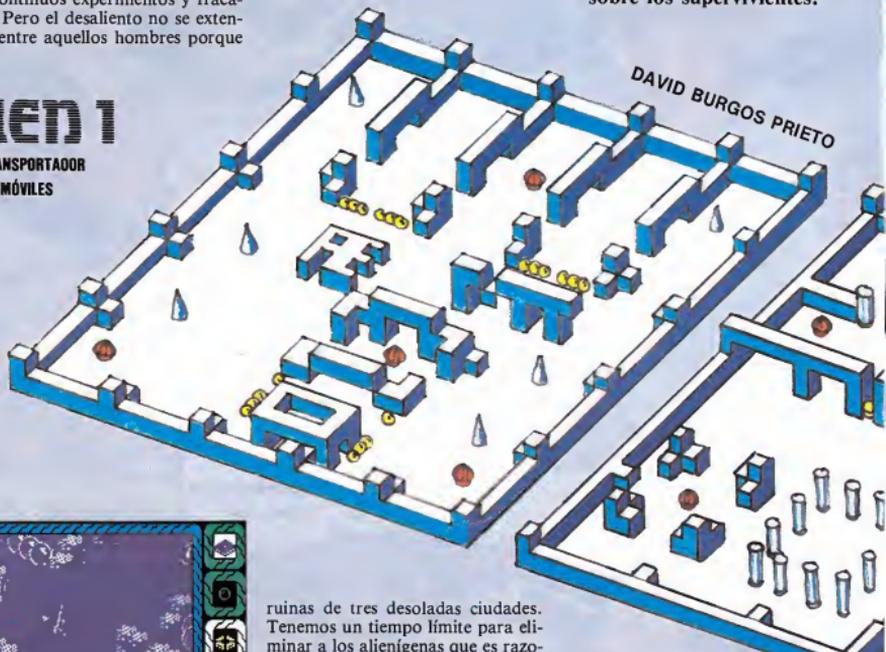
### El juego

Nuestra misión es acabar con los extraterrestres que pululan entre las

Una guerra nuclear ha assolado la Tierra. Los escasos supervivientes a la catástrofe se ocultaron bajo el suelo cuando comenzaron las explosiones. Su intención era salir a la superficie cuando la atmósfera fuera respirable y las radiaciones se hubieran desvanecido para poder fundar así una nueva sociedad. Pero una nueva amenaza se cernía sobre los supervivientes.

## ALIEN 1

-  TELETRANSPORTADOR
-  PIEZAS MÓVILES



ruinas de tres desoladas ciudades. Tenemos un tiempo límite para eliminar a los alienígenas que es razonablemente amplio, pero cuanto antes se acabe con los pocos que haya, mejor, porque se reproducen como los conejos y en unos momentos podemos juntarnos con unas decenas de ellos encerrados en el recinto. Además, si el número de alienígenas es muy alto (de unos 300), el ordenador puede bloquearse.

Contamos con cuatro armas diferentes. Inicialmente, tenemos diez minas y vamos recargando municio-

## ALIEN 2

-  TELETRANSPORTADOR
-  PIEZAS MÓVILES

# ALIEN Evolution

Spectrum

nes a medida que hacemos puntos.

Las vidas (seis, en principio) se pueden ir recargando si reunimos las letras que componen la palabra EXTRA. Las letras aparecerán de vez en cuando en el suelo, pero hay que darse prisa en coger la letra elegida, ya que los alienígenas se las llevan al pasar.

## Indicadores

En la pantalla aparecen varios indicadores. Bajo la pantalla donde se desarrolla el juego, está el gráfico que nos indica el número de municiones de que disponemos y el gráfico del tiempo. A la derecha, otro indicador nos muestra el arma que estamos utilizando, pues sólo se puede usar una a la vez. Bajo este indicador se encuentra el número de alie-

nígenas que quedan por destruir. Cuando no quede ninguno se pasa automáticamente a la siguiente fase.

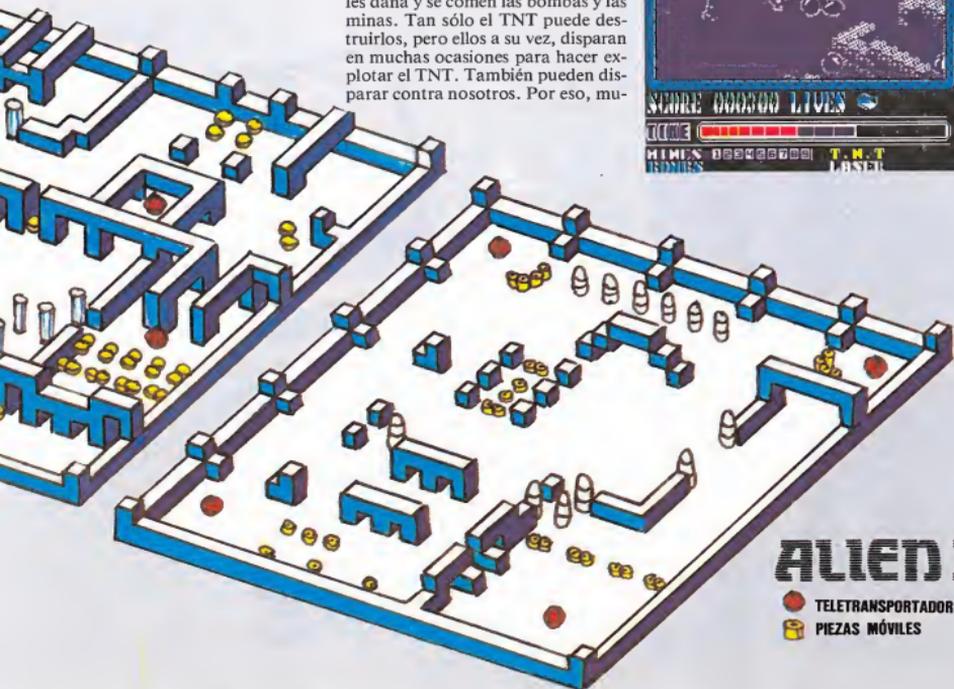
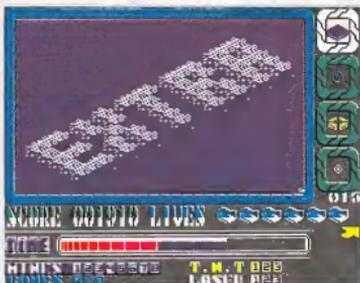
La vida de los invasores es bastante curiosa. Experimentar varias metamorfosis.

## Formas enemigas

— En su primera forma son bastante estúpidos. Avanzan sin fijarse en nada hasta que chocan contra algo. Por eso, no saben esquivar las minas que se dejan a su paso. Cualquier arma los aniquila.

— En su segunda forma ya son mucho más cautos y en la mayoría de los casos esquivarán fácilmente las trampas que les coloquemos. Contra ellos el arma más útil es el láser.

— En su tercera forma son prácticamente indestructibles. El láser no les daña y se comen las bombas y las minas. Tan sólo el TNT puede destruirlos, pero ellos a su vez, disparan en muchas ocasiones para hacer explotar el TNT. También pueden disparar contra nosotros. Por eso, mu-



## ALIEN 3

- TELETRANSPORTADOR
- PIEZAS MÓVILES

## ENEMIGOS

ALIEN 1	
	1.ª FASE
	2.ª FASE
	3.ª FASE
	HUEVO
ALIEN 2	
	1.ª FASE
	2.ª FASE
	3.ª FASE
	HUEVO
ALIEN 3	
	1.ª FASE
	2.ª FASE
	3.ª FASE
	HUEVO

chas veces lo más cómodo es seguirlos, porque enseguida ponen huevos y mueren fácilmente en el momento de «parto». Los huevos no se pueden destruir, pero de ellos nacen criaturas en su primera forma de metamorfosis, así que basta con rodearlos de minas para que exploten al salir del caparazón.

### Los objetos

Encontramos varios objetos móviles que nos facilitan el juego si los empleamos correctamente. Podemos protegernos con ellos para no chocar frontalmente con algún invasor al avanzar. También pueden servirnos para rodear los huevos si, en un momento dado, nos hemos quedado sin municiones, dejando a los alienígenas atrapados hasta conseguir reponer armamento.

### Las fases y las armas

El juego consta de tres fases o etapas en las que la dificultad para matar a los alienígenas irá creciendo sensiblemente, así como su facultad de reproducirse, resultando bastante agobiante en la última fase.

Disponemos de cuatro armas:

**Minas:** son las más abundantes. Al principio disponemos de diez. Siempre que queramos podemos recogerlas y cambiarlas de lugar.

**TNT:** es arma escasa,

pero muy eficaz contra los invasores que estén en su tercera metamorfosis. Una vez colocadas no se pueden recoger porque explotarían.

**Bombas:** tienen la peculiaridad de explotar en cadena, por ello no es aconsejable colocar varias juntas puesto que se desperdiciarían. Al igual que el TNT no podemos volver a recogerlas, pues volaríamos por los aires.

**Láser:** es bastante útil porque podemos dispararlo frontalmente en cualquier momento. Con las demás armas hay que contar con la suerte y la casualidad para que los enemigos se estrellen contra ellas.

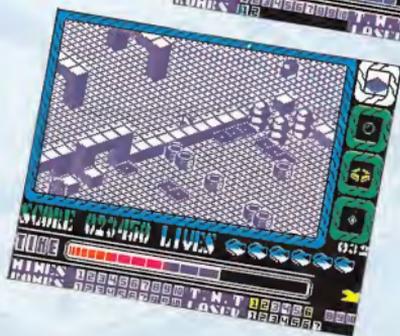
Las armas se van recargando a medida que hacemos puntos y mueren invasores, pero son insuficientes. Con el poke de minas infinitas, la misión es bastante fácil. Si dejamos esparcidas un gran número de ellas por el suelo y esperamos tranquilamente escondidos a que revienten los alienígenas, no tendremos que preocuparnos ni de obtener vidas extras.

Poke 58228,0 Vidas infinitas.  
Poke 58167,0 Minas infinitas.

## Spectrum

```

10 REM CARLADOR A. EVOLUTION
20 REM POR LUIS JORGE BARRIA
30 CLEAR 65199
40 FOR N=65200 TO 65225 READ
A
50 DATA 49,255,255,221,33,0,64
17,160,190,62,255,55,205,86,5,1
75,50,116,227,50,55,227,195,185,
142
60 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N
)",A$: IF A$="n" THEN POKE 6521
9,0
70 INPUT "MINAS INFINITAS (S/N
)",A$: IF A$="n" THEN POKE 6522
2,0
80 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LS: PRINT #1, FLASH 1: BRIGHT 1
: INK 7: PAPER 0: :
INTA ORIGINAL
90 MERGE "" : LOAD "" : CODE RAN
DOMIZE USR, 65200
100 SAVE "CARALIEN" LINE 10
    
```



EDICIONES DE OTRA GAMA  
**PROEIN  
SOFT LINE**

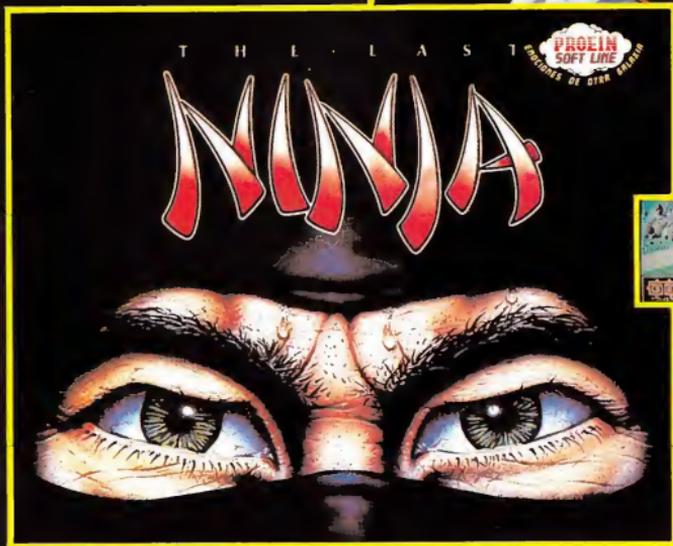
**¡NO LO DUDES!**

**Su música...  
Sus movimientos...  
Sus gráficos...  
Su animación...**

**I  
K  
+**



**ALGO ESPECTACULAR**



EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATIC. C./ Arco Ins. 75 - BAÑALONA Tels 256 49 08/09

**PROEIN**

Velázquez 10 - 28001 Madrid Tels (91) 276 22 08 / 09

# LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS

Son nuevos.

¡Son superdivertidos!

Llenos de color, detalle  
y sonido.

Los video-juegos Sega son  
iguales a los que ya conoces  
de los Salones recreativos  
pero la consola se conecta a  
cualquier televisor o monitor  
que tengas en casa.

La misma calidad de ima-  
gen. Resolución gráfica de  
256 columnas por 192 líneas.  
3 generadores de sonido con  
4 octavas y 1 white noise.  
64 colores. Movimiento en pan-  
talla: Derecha, izquierda, arriba,  
abajo, diagonal y parcial. Carac-  
teres 8 x 8 Píxeles, máximo  
448, Sprites 8 x 8 Píxeles, má-  
ximo 256. Salida de  
imagen RP o RGB.

Cartuchos de  
1048 (1 Mega)  
y Tarjetas de  
256 K. Y la con-  
sola Master System  
Sega tiene ROM  
128 K, RAM 128 K.

Al comprar la con-  
sola Sega te regalarán  
la tarjeta del juego  
HANG-ON.

Al comprar la pisto-  
la como accesorio te  
regalarán un cartucho  
Sega ¡con 3 juegos!



## JUEGOS DISPONIBLES

### TARJETAS (256 K)

Teddy Boy  
Transhot  
My Hero  
Ghost House  
Fighter  
Super Tennis  
Hang on (de regalo  
con consola)

### CARTUCHOS

(1 Mega)  
Combo (de regalo  
con Ligh Phaser)  
World Grand Prix  
Choplifter  
Fantasy Zone  
Black Belt  
The Ninja  
Alex Kidd in the  
Miracle World  
Wonder Boy  
Action Fighter

## PROXIMAMENTE

### TARJETAS (256 K)

Spy us Spy  
Bank Panic  
Woody Pop

Secret Command  
Pro wrestling  
Shooting Gallery  
Great Golf  
Great Ice Hockey  
Quartet  
Astro Warrior/Pit Pot  
Enduro Racer  
Missile Defense 3D

Los video-juegos Sega, así como la consola  
y la pistola, los encontrarás en tus tiendas  
habituales de informática, de sonido, o en  
bazares y grandes almacenes.

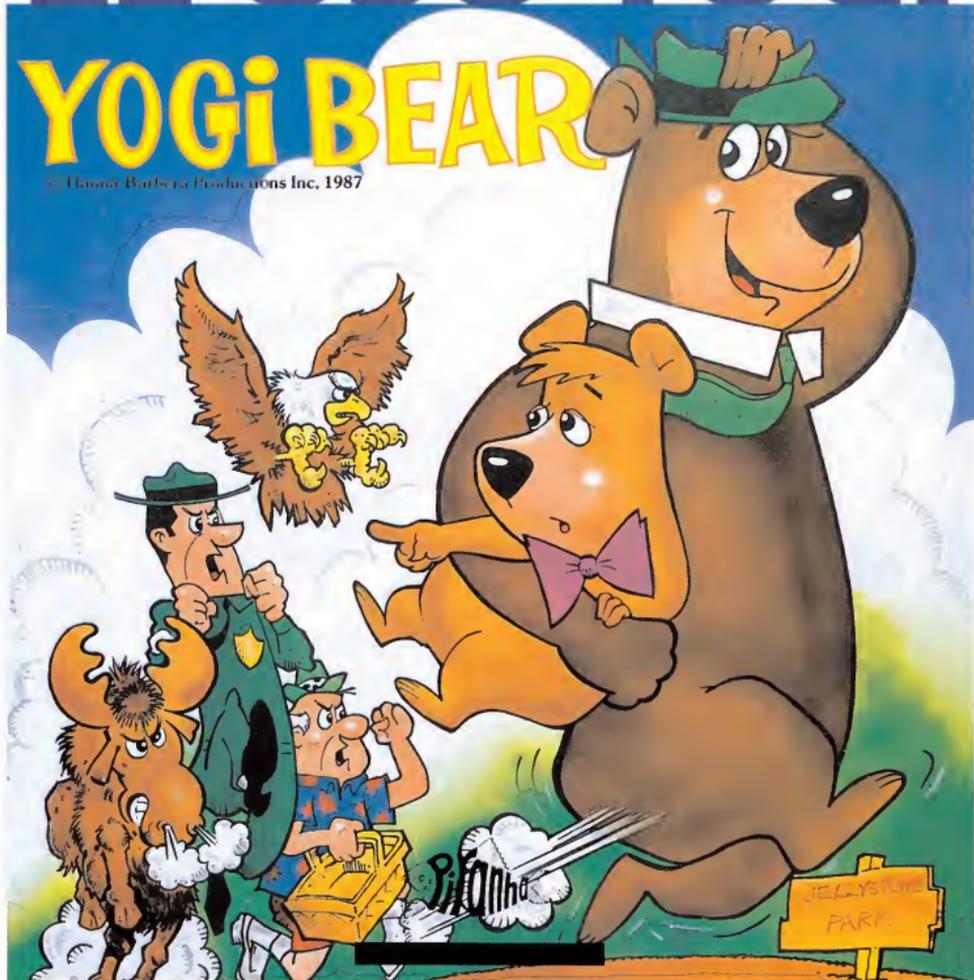
Si no encuentras los productos Sega en tu  
proveedor habitual pide  
información a:

**PRO IN**  
ELECTRONIC  
Velázquez, 10  
Tel. 76 22 08/09 MADRID

# EL OSO YOGI

## YOGI BEAR

© Hanna-Barbera Productions Inc. 1987



P.V.P.

875 Ptas.

CASSETTE

*Sin comentarios*

SYSTEM 4

SYSTEM 4 de España, s.a. Laurel, 10 MADRID 28005 Teléf.: (91) 227 6717

# Phantix

Javier Nieto

**Si lo que quieres es pasar un buen rato, no esperes más, carga el juego y adelante. Te encontrarás sumergido en un sinfín de aventuras manejando aeronaves, cabalgando a lomos de tu adrec clónico, luchando contra plentosauros... ¿No te parecen suficientes motivos para empezar?**

**A**llí estaba ella, altiva, distante, indiferente. Era realmente bella, la larga melena rubia y sedosa, sus exuberantes proporciones y sus excitantes caderas volvían locos a los hombres. Dentro de tan bella envoltura se encontraba uno de los miembros más brillantes del centro de seguridad e investigación espacial. Su excepcional manejo de las aeronaves, junto con la destreza en el uso de todo tipo de armas, han hecho que ella tuviera éxito en misiones donde muchos otros habían fracasado. Gracias a ello, y a pesar de ser joven, el nombre de la comandante Serena era conocido en gran parte de la galaxia. Normalmente y en espera de misiones más interesantes, se encuentra por el espacio dando vueltas de aquí para allá. Buscando nuevos planetas para recoger en ellos muestras de minerales y vegetales e intentando localizar nuevas formas de vida.

Estos trabajos que parecen de pura rutina en muchas ocasiones, deparan un gran peligro al no saber cómo reaccionarán ante su presencia los habitantes de los distintos planetas.

Algunas veces son amigables y se realizan con ellos unos importantes y provechosos intercambios de conocimientos. En otros casos el rechazo es total, y Serena tiene que combatir a muerte para lograr huir de allí.

En su último viaje fue a parar a la luna 4 del sistema Sotpok, más conocido como el mundo de Phantis. En un principio parecía un lugar bonito e interesante, pero muy pronto se daría cuenta, para su pesar, de que le sería muy difícil volver a salir de él.

Cuando se encontraba con su compañero recogiendo unas muestras de vegetación de la zona, fueron atacados por sorpresa por unos enemigos que aparecieron de la nada.

Serena se había dejado engañar por el aspecto pacífico y deshabitado de la zona, por eso no había bajado de la nave con el equipo adecuado para poder presentar batalla a sus atacantes.

Tal y como se planteaba la situación, no tenía más opción que hacer gala de sus grandes reflejos para intentar escapar.

Aun en tan precarias condiciones fue capaz de eliminar a un buen número de enemigos que intentaron cerrarle el paso sucesivamente.

Al final logró huir, aunque tampoco hay que ver una gran heroicidad en esto, porque si lo consiguió fue gracias a que no se había adentrado demasiado



en Phantis, y a una gran dosis de suerte. De lo contrario hubiera corrido el mismo destino que su compañero. Él fue apresado por unos iracundos diablos rojos.

Cuando alcanzó su aeronave puso rumbo a la base central. Durante todo el viaje de vuelta no pudo quitarse de la cabeza la imagen de su amigo, forcejeando para intentar escapar de las garras de sus enemigos. Tenía fija en la mente su última mirada que imploraba ayuda, mientras que ella lo único que podía hacer era huir.

Al fin llegó a la base. Se puso rápidamente en contacto con sus superiores para informar de lo ocurrido. Le dije-

ron que prepararían un equipo de rescate para mandarlo cuando fuera posible. Pero Serena sabía que el tiempo apremiaba y no podía esperar a que se reuniera el equipo. Mandó cargar su sofisticada nave para ir ella misma al rescate.

Sus jefes se enteraron de su propósito y se lo prohibieron terminantemente. Sabían que el hombre capturado era algo más que un amigo para Serena y que actuaba dejándose llevar por las emociones y no por la lógica. Si la misión resultaría difícil para el grupo de rescate, dejar que fuera una sola persona sería poco menos que mandarla a una muerte segura.

En apariencia acató las órdenes desistiendo de su propósito. En realidad lo único que pretendía era desviar de ella la atención.

Al primer descuido montó en su aeronave y partió con rumbo a Phantis. Vería de allí con su amigo, o de lo contrario no regresaría.

Este programa tiene dos partes, cada una grabada en una de las caras de la cinta. Para jugar a la segunda, es necesario descubrir el código de acceso que se encuentra al terminar la primera.

## PRIMERA PARTE

Para llegar al final de la primera parte tendrás que pasar por cuatro fases.

**Primera.** Serena deberá aproximarse con su nave a la luna 4. Para lograrlo tendrá que combatir con las hordas Kamikaces de Senoliz y evitar los meteoritos que van a la deriva por el espacio.

Para superar esta fase bastará con si-

En el resto de las ocasiones, aparecen de tres en tres, podemos ignorarlas porque no pueden alcanzarnos.

Las naves blancas aparecen de tres en tres. Únicamente tendremos que disparar contra dos de ellas, que llegan a colocarse en nuestra línea de tiro.

Tendremos que destruir también tres meteoritos. Debes tener presente que a las naves basta con un disparo para eliminarlas, pero a los meteoritos hay que alcanzarlos en tres ocasiones.

**Segunda.** Ya estamos en el área volcánica de la luna 4. Tenemos que atravesarla evitando los cazas de reconocimiento, las bolas de magma incandescentes y los misiles tierra-aire de reconocimiento.

cento y los misiles tierra-aire de reconocimiento.

Pasar esta prueba sin necesidad de disparar en ninguna ocasión es muy sencillo. Nada más aparecer el rótulo de segunda fase, hay que dirigirse rápidamente al ángulo superior derecho de la pantalla. Una vez lograda esta posición mantendremos pulsada la tecla de aceleración hasta el final de la fase y sólo tendremos que hacer bajar y subir la nave en tres ocasiones.

Cuando veamos aparecer la primera bola de magma incandescente, bajaremos nuestra nave a la vez que sube la bola. En ese momento aparecerá una



tuarse en el borde inferior izquierdo de la pantalla, e ir eliminando tranquilamente a nuestros enemigos. Las naves amarillas sólo hay que destruirlas en una ocasión, cuando aparecen formando un grupo de dos naves.



nave por encima nuestro. En cuanto ésta avance, dejándonos el camino libre, recuperaremos rápidamente nuestra posición en el ángulo superior derecho.

Esta maniobra la repetiremos cuando aparezcan la tercera y la cuarta bola, con la única diferencia de que en lugar de una nave, aparecerán dos por encima nuestro. Una vez recuperada nuestra posición, después de haber salido la cuarta bola de magma incandescente, no tendremos que volver a movernos hasta que termine la fase.

Hay que tener mucho cuidado de no llegar a tocar en ninguna ocasión la parte inferior de la pantalla porque nuestra aeronave sería destruida.

**Tercera.** Concluida la prueba anterior, nos dirigiremos de forma automática al interior de la gruta que comunica con el pantano. Para atravesarla, tendremos que eliminar a las terribles serpientes Multiapiller. Sólo lo conseguiremos alcanzándolas con tres descargas del láser en la cabeza.

Por si esto no te parece bastante dif-



cil, también hay que evitar que te destruyan las nebulosas de gas de Krypton y las naves enemigas de patrulla. Otro pequeño aliencie es que no podrás tocar ni la parte superior ni la parte inferior de la pantalla. Si esto sucediera, quedarías destruido de forma inmediata.

Si a primera vista te parece imposible conseguirlo, no empieces a desesperarte tan pronto porque, en el fondo, es todo simple apariencia. Esto lo podrás comprobar si realizas lo que se indica a continuación. Cuando desaparezca el rótulo de tercera fase y sin variar para nada tu posición, dedícate a disparar sin descanso hasta que termine la fase y ningún enemigo podrá alcanzarte. Como podrás comprobar por ti mismo, en realidad, no era tan difícil.

**Cuarta.** La nave sale de la gruta y se dirige a una plataforma de aterrizaje existente en el pantano. Serena sale al exterior y desde ese momento sólo contará con sus armas y su habilidad para lograr el propósito que la ha llevado hasta allí. Lo primero que debe hacer es capturar a un Adrec Clónico para subirse a lomos de él y poder atravesar el pantano.

En esta ocasión, tendremos que enfrentarnos a los habitantes de ese lugar. Pueden atacarnos montados en sapos gigantes, en cuyo caso aparecen siempre por el lado derecho de la pantalla. También pueden hacerlo montados en Pterodáctilos, que aparecen siempre por el ángulo superior derecho. Y, por último, pueden atacarnos sin ningún tipo de montura, apareciendo por el lado izquierdo.

Para combatirlos contamos con una cuchilla fotónica. Se puede utilizar para atacar de frente o haciendo un círculo de abajo hacia arriba.

Cuando nos atacan por el aire, el enemigo se deja caer del pterodáctilo, regresando después por la derecha, colorándose casi debajo de ellos y utilizando la cuchilla fotónica en su movimiento circular los eliminamos antes de que bajen. Debes tener en cuenta que primero tendrás que eliminar al enemigo cuando empieza a caer y luego al pajaraco cuando inicia el descenso.

A los que atacan solos o montados en los sapos gigantes, lo mejor es eliminarlos utilizando la cuchilla hacia adelante.

Normalmente, nos atacan de uno en uno, pero pueden llegar a atacarnos de dos en dos e, incluso, de tres en tres. Los atacantes son siempre los mismos. Vamos a dar una referencia de ellos para que os sirva de orientación; los indicaremos por su orden de aparición, separándolos mediante un guión y encerrándolos entre paréntesis cuando ataquen más de uno: pterodáctilos-pterodáctilo-sapo gigante-(pterodáctilo, enemigo solo)-dos enemigos solos-sapo gigante-pterodáctilo-enemigo solo-(enemigo solo, sapo gigante, pterodáctilo)-(enemigo solo, sapo gigante)-pterodáctilo-dos pterodáctilos-sapo gigante-(sapo gigante, enemigo solo)-sapo gigante-(sapo gigante, pterodáctilo, enemigo solo).

En realidad, si avanzáramos muy despacio no nos atacarían nada más que de uno en uno, pero así tardaríamos mucho tiempo en cruzar el pantano. Si te consideras suficientemente hábil, puedes ir a toda velocidad y eliminarlos cuando te salgan de dos en dos o de tres en tres. También, gracias a la referencia, lo que se puede hacer es ir rápido hasta que aparezca algún paréntesis y, en ese momento, ir muy despacio para que no llegue a atacarnos más de un enemigo.

Con esto, llegaremos al final de la pri-

mera fase. Aparecerá entonces la clave de acceso a la segunda parte, que es 18757 en Spectrum.

**Movimientos:** cuando vamos en la nave podemos hacerla subir, bajar, acelerar y disparar el láser.

Una vez subidos en el Adrec Clónico, podemos hacerle avanzar hacia la derecha y dar la vuelta hacia la izquierda, no podrá avanzar hacia esta última posición. En esta dirección sólo sirve para eliminar a los enemigos que nos

atacan por la espalda.

Para utilizar la cuchilla fotónica tenemos que pulsar la tecla de disparo para que vaya hacia delante y la tecla de arriba y la de disparo para que realice el movimiento en círculo.

## SEGUNDA PARTE

**Tenemos que cargar la cinta e introducir el código de acceso, obtenido en la parte anterior, cuando nos sea solicitado.**

**En esta ocasión, tendremos que rescatar al compañero apresado. Para ello, hay que introducirse en el interior de Phantis y, una vez superados los seis niveles que se encuentran dentro de él, habremos conseguido cumplir nuestra misión.**

**Nivel superficie:** es una zona montañosa habitada por «pelotrones siderales». Al comenzar el juego, aparecemos en una pantalla en la que hay un micro-pelotón que es una simpática roca con cara y una gorrita. No debemos tener miedo de él, ya que es un rebelde y nos ayudará a eliminar a los otros pelotrones, que se diferencian de él porque no llevan gorra. La forma de utilizarlo es haciéndole chocar contra los otros pelotrones que quedarán destruidos con su contacto. Para ello debemos tener en cuenta que cuando nosotros avanzamos el micro-pelotón, simplemente, se limita a seguirnos, pero como nos atacan por delante y por detrás tendremos que hacerle cambiar de dirección, esto se consigue de una forma muy simple. Co-

mo siempre nos sigue, cuando nosotros cambiemos de dirección él se cruzará, de forma que siempre queda a nuestra espalda.

Llevamos un jet con el que podemos realizar un pequeño vuelo. Normalmente, se utiliza para saltar sobre las aberturas que nos encontramos en el suelo. En este nivel no hay que realizar ninguno de estos saltos, pero el jet es muy útil porque cuando nos veamos acosados por ambos lados, podemos hacer subir a nuestra heroína y desde el aire cambiar de dirección, con lo cual dirigiremos a nuestro micro-pelotón con menos riesgo de ser destruidos.

Para superar este nivel tenemos que atravesar siete pantallas, siempre dirigiéndonos hacia la izquierda. En la úl-

tima encontraremos una abertura, por la que dejándonos caer pasaremos al siguiente nivel.

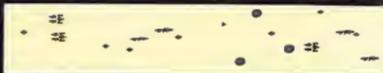
**Nivel base alienígena:** hay que conseguir el turbo láser de iones y su cargador de protones para poder combatir a nuestros enemigos, que, en esta ocasión, serán los alienígenas de la base y otros que aparecen del aire.

En la pantalla en que caemos podemos obtener el turbo láser, ya que se encuentra en ese mismo lugar. Conseguida el arma, avanzaremos hasta la sexta pantalla, en la que hay una abertura por la que nos dejaremos caer, para llegar al piso inferior. Una vez en él, iremos a la izquierda donde encontraremos el cargador de protones.

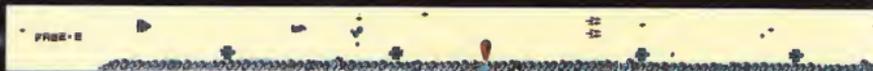
Después, volveremos al piso superior



FASE 1



FASE 2



FASE 3



FASE 4



FASE 5 A



# MAPA DEL PHANTIS

FASE 5 B





**MICRO**  
**Mania**  
*Solo para adictos*

y nos dirigiremos a la derecha, hasta la décima pantalla. Dejándonos caer por la abertura que hay allí, alcanzaremos el tercer nivel.

**Nivel bosque subterráneo:** localizar el Medallón de Acceso necesario para poder atravesar la puerta azul que da paso al cuarto nivel. Para ello, tendremos que enfrentarnos a los enemigos que aparecen del aire, serpientes y sapos gigantes.

Desde el lugar en que nos encontramos avanzaremos hacia la izquierda, hasta encontrar una abertura en el suelo por la que nos dejaremos caer. Sin abandonar ese piso, nos dirigiremos a la derecha hasta encontrar el Medallón de Acceso. Cuando lo tengamos, volveremos al piso superior y, dirigiéndonos a la izquierda, encontraremos la puerta azul que se abrirá al llegar nosotros. Cruzaremos dos pantallas más y nos dejaremos caer para pasar al siguiente nivel.

**Nivel lago interior:** hay que dirigirse siempre a la derecha, luchando contra los terribles plentosauros que habitan en las aguas termales del lago. Éstos son los peores enemigos con los que hay que luchar porque se acercan sumergidos en el agua y no podemos eliminarlos hasta que se encuentran prácticamente encima de nosotros.

Aparte tenemos que estar pendientes de las pirañas asesinas, aunque éstas representan un peligro mucho menor.

Nuestro objetivo estará logrado cuando alcancemos el helipuerto y nos montemos en el helicóptero que hay en él.

**Nivel magma:** con el helicóptero atravesaremos la gruta que conduce a la zona volcánica. Una vez en ella tendremos que evitar la lava, las burbujas que salen de ella y los desprendimientos de roca magmática.

#### CHICA BUSCA CHICO



Abandonaremos la pantalla donde se encuentra el helicóptero despacio porque, de lo contrario, podemos caer en la lava nada más entrar en la siguiente. Tendremos que superarla realizando hábiles saltos mediante el jet. En las tres pantallas siguientes, tendremos que evitar las rocas magmáticas.

En las cuatro siguientes, tendremos que entrar despacio porque son del estilo de la primera. En la última pantalla tendremos que saltar hasta un saliente que hay en la pared y desde allí podremos alcanzar el último nivel.

**Nivel prisión:** llegados a este punto, podéis relajaros porque es lo más sencillo del juego.

Consta sólo de cuatro pantallas. En

Los que aparecen del aire necesitan alcanzarnos siete veces para hacer desaparecer el corazón y con ello quitarnos una vida. Los pelotrones, alienígenas, serpientes y sapos gigantes necesitan alcanzarnos en cuatro ocasiones. Los plentosauros sólo necesitan dos. Perderemos una vida con sólo caer en la lava, etc.

En esta carga cuentas con cinco vidas y una extra cada vez que encuentres un corazón. La posición en donde se encuentran la tienes reflejada en el mapa. En la primera carga comienzas con cuatro vidas y obtendrás una extra cada vez que consigas 25.000 puntos.

**Movimientos:** Serena puede dirigirse hacia la izquierda o la derecha. Con el jet puede realizar pequeños vuelos, cambiando de dirección durante los mismos si lo considera necesario.

Desde el comienzo del segundo nivel y una vez obtenido el láser, podrá disparar con él.

Como podrás comprobar por ti mismo, el juego reúne las suficientes emociones e interés como para que puedas pasar buenos ratos sentado ante la pantalla de tu ordenador.



#### VEHÍCULOS

tres de ellas tendremos que eliminar a los enemigos que aparecen del aire y a los diablos rojos. En la última se encuentra el prisionero, sujeto con cadenas sobre una plataforma. Haremos subir a Serena a ésta, produciéndose entonces más que un emotivo encuentro y, con ello, el final del juego.

Durante toda la segunda carga, veremos un corazón en el lado derecho del marcador que es el que nos indica la vida que nos queda. Debemos tener en cuenta que no todos los enemigos acaban con nosotros de la misma manera.



#### SPECTRUM

##### 1.ª PARTE

1 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI  
 LNK NOT PI: POKE 2382 NOT PI:  
 CLEAR 24063 LORD "CODE": RAND  
 OPHIZE USR 61000

##### 2.ª PARTE

1 POKE 23296,S: BORDER NOT PI  
 PAPER NOT PI: LNK NOT PI: POKE  
 2382 NOT PI: CLEAR 24063 LORD  
 "CODE": RANDOPIZ USR 61000

#### AMSTRAD

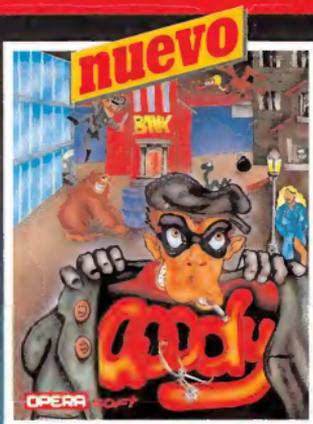
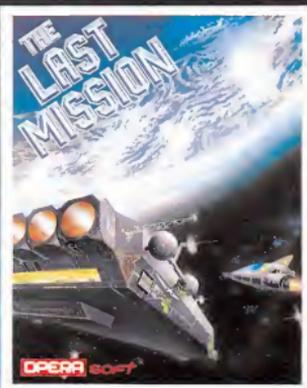
10 OPENOUT "D": MEMORY 999: CLOSEOUT: LOAD "C"  
 20 POKE 1114,S: MODE 0: CALL 1000

#### OBJETOS



# tu PC ya sabe trabajar enséñale a jugar

Nuevas versiones de los juegos Opera Soft para PC y Compatibles.



**Versión para PC y Compatibles**

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum +3 y Commodore

**ATREVETE  
CON TU PC**

**OPERA** soft

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.  
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña  
Discovery Informatic  
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82



Perdida la guerra contra el bien, las fuerzas del infierno reunieron sus huestes en un punto en el espacio sujeto a coordenadas temporales, a la espera del día de la venganza final.

## EL CITA



**"Tras la puerta sin fondo do el Pergamino espera hállase la clave..."**



Durante milenios, dichas fuerzas infernales buscaron un lugar estable donde resurgir.

En el siglo XI de nuestra era, una gran concentración de maligna energía surgió en Castilla, varios pueblos fueron arrasados y en medio del campo apareció una puerta orientada al este, que sólo podía ser vista al amanecer.

Los juglares de la época entonaban en sus cantares una extraña historia sobre un mágico pergamino en el que se describía la forma de cerrar la puerta por la que los seres del infierno podrían entrar en nuestro mundo. Dicho cantar decía así:

**Tras la puerta sin fondo do el Pergamino espera hállase la clave a tan arriesgada empresa.**

**Caballero que ose sin dudar franquearla mil peligros le acechen por su Doncella hallarla.**

**Legiones infernales por aquesta osadía malditos le persigan tanto en noche como en día.**

**Feliz Caballero que a su amada encuentre y al conjuro Diabólico buen fin le pretende en boca de aquellos cuya oración el Maligno poder reprende.**

### Objetivo

Tras el estudio por los sabios de la época de las circunstancias y

evidencias del misterio del portal místico, se encontró una antigua profecía que decía:

En un pergamino las fuerzas del mal grabaron el conjuro que debería ser pronunciado por dos almas puras para acabar para siempre jamás con el maléfico poder del portal.

Nuestra misión es conseguir el pergamino mágico y llevarlo a dos hombres de almas puras para que lo guarden y lo utilicen contra las fuerzas del mal.

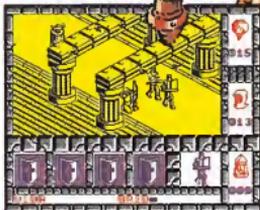
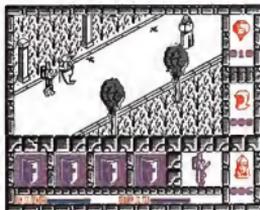
### Cómo realizar nuestra misión

Como ya sabemos, nuestro objetivo es llevar el pergamino a dos hombres de alma pura. Primero, tiene que ser leído por el monje Jeremías de Ouza y, después, por el ermitaño Alfredo de Betege-dias.

Para conseguir dicho pergamino mágico es necesario estar en posesión de la llave que lo libere de su mística prisión.

Esta llave tampoco puede ser tomada por la fuerza, sino que ha de ser cambiada por dinero. Con éste en nuestro poder se podrá comprar la llave y, por fin, conseguir el pergamino y llevarlo al monje Jeremías y a Alfredo, el ermitaño.





Tanto Jeremías como Alfredo y el pergamino están custodiados por un diablo maligno y éste, como hemos dicho anteriormente, será inmune a nuestra espada.

Sin embargo, podemos conseguir una lámpara maravillosa que nos concede tres desesos, así podremos evitar tres veces al súbdito infernal.

Cada vez que entremos en la zona del diablo se agotará un tercio de la lámpara mágica y, en consecuencia, deberemos estar en posesión de ésta para recoger y entregar el pergamino.

Sin duda, ya habréis intentado realizar la misión y os habréis encontrado con que vuestra fuerza física (brío) es insuficiente para acabar con tan numerosos enemigos; tranquilos, eso se resuelve de una manera muy sencilla.

Antes de nada, deberás rescatar el alma de doña Jimena, pues una vez liberada se multiplicará en veinte imágenes místicas que deambularán por los campos de Castilla y cuyo contacto con el Cid, renovará su fuerza.

### Enemigos

Frente al Cid encontramos más de 400 enemigos entre moros, ladrones, cristianos y arqueros, desesos de acabar con nosotros.

Los arqueros son figuras místicas y, por tanto, sólo podemos

eludir dardos, pero es imposible acabar con ellos.

Respecto al resto de los enemigos (moros, ladrones y cristianos malvados), el planteamiento es distinto al ser humanos como el Cid y, por tanto, la espada de nuestro personaje podrá acabar con ellos con una buena estocada, cosa que tampoco ocurrirá con los guardianes del camino que son zombies dominados por las fuerzas del mal y contra los que no podemos luchar, pues nuestra espada resultaría inútil contra ellos. Los distinguiremos porque pasaremos inadvertidos a sus ojos por estar en otro plano astral y, aun cuando estemos a su lado, seguirán sin variar su trayectoria fija lo más mínimo, pues sólo cruzando el espacio que crean al avanzar de un sitio a otro, el haz místico que dejan, nos podrán atrapar y destruir.

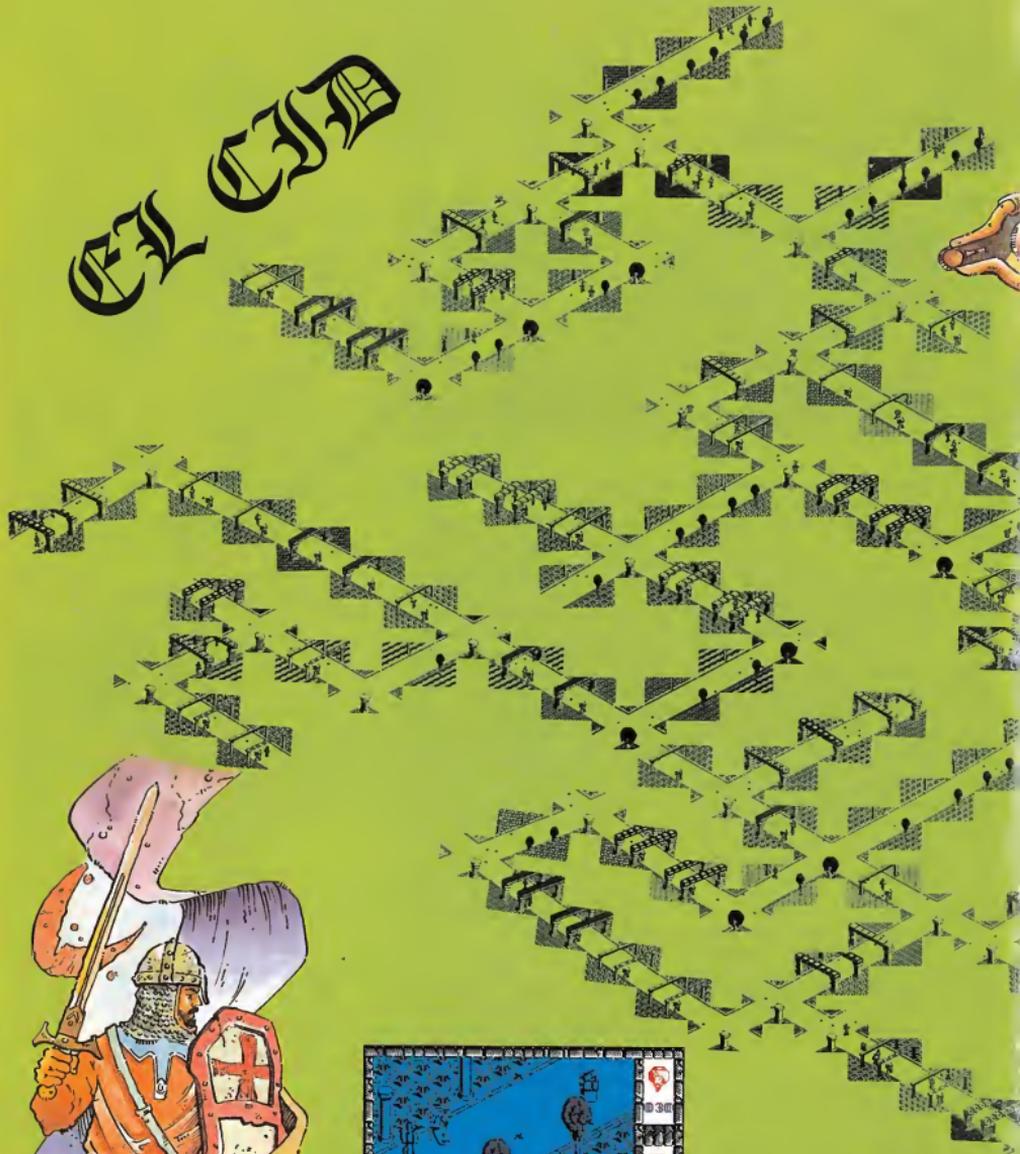
### Amigos

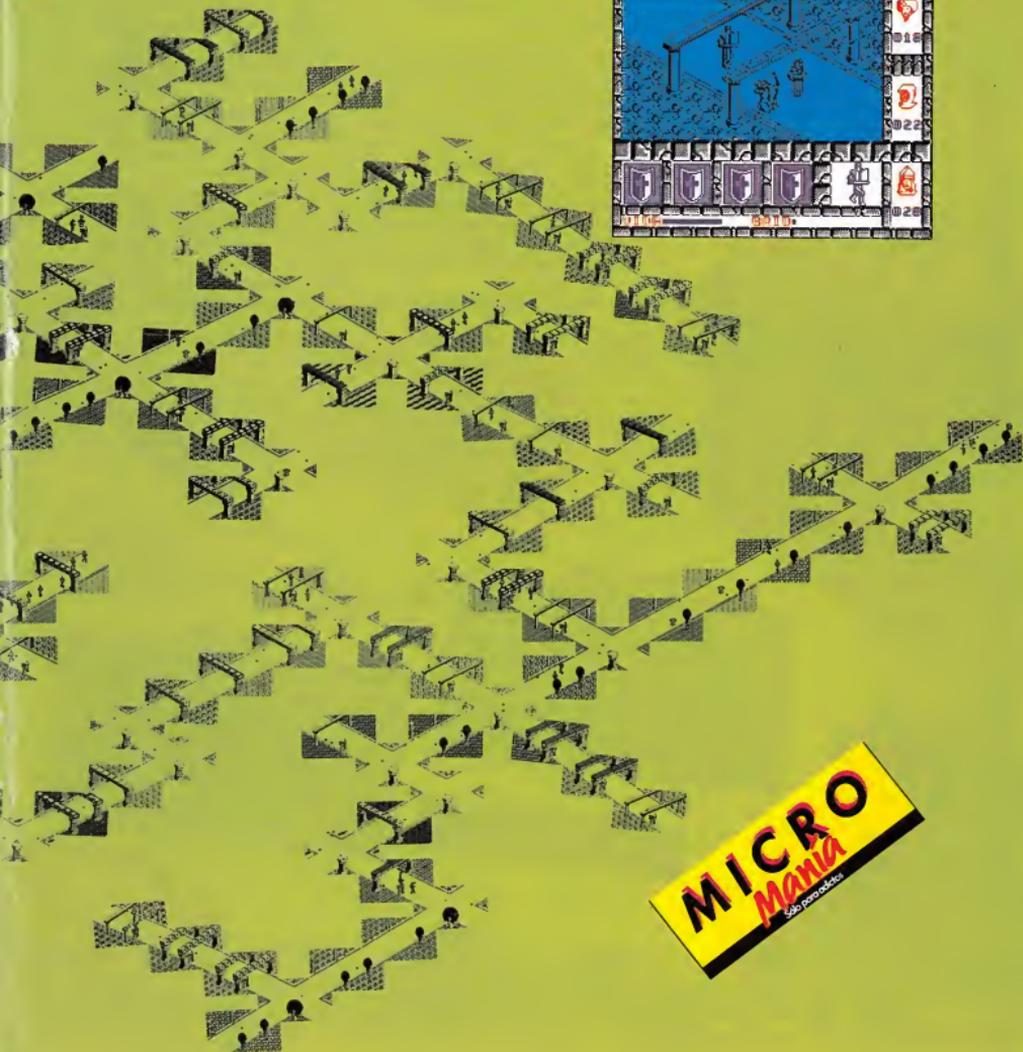
En el camino, El Cid podrá encontrar duendes y águilas que dan vida a nuestro guerrero, las cuales, al contactar éste con dichas águilas, le restaurarán completamente sus constantes vitales, no así su fuerza física, para lo que necesita el contacto físico con su amada doncella doña Jimena.

**“Legiones infernales le persigan tanto en noche como en día”**



THE





**MICRO**  
*Mania*  
500 para o dia



## Consejos

**"Feliz caballero que a su amada encuentre y al conjuro diabólico buen fin le pretende"**

- Es conveniente que en el trayecto de ida hacia el pergamino dejes alguna fuente o águila para el viaje de vuelta.
- En la primera fase de lucha, es decir, hasta la doncella, es necesario ahorrar brio, no dando mandobles sin motivos y cuando sea posible cludiendo el combate.
- Cuando sea imposible eludir la lucha, el golpe lo has de dar en dirección contraria a la del atacante, es decir, si el enemigo nos golpea hacia la derecha, tendrás que golpear hacia la izquierda, aunque nuestro enemigo esté delante de nosotros.
- En los caminos horizontales

- largos, tened mucho cuidado, pues es donde se concentran los enemigos. Intentad ir por el lado contrario del pasillo al que ellos van; se aprende con práctica.
- Probad a ir y volver por el mismo camino, habrá menos enemigos.
- Revisa constantemente tu nivel de vida, pues hay suficientes águilas y fuentes como para que no sea un problema.
- Cuando al golpear a un enemigo éste no desaparezca, sino que se quede dando vueltas, no le golpees más y evita quedarte junto a él, pues significará que está acabado y te podrían acorralar entre todos y estarías perdido.



### SPECTRUM

```

10 CLERR 25449
15 PRINT RT 18 : "PON LA CINTA
DESPIES DEL BRIC" : 25476 : RERD
20 FOR N=25450 TO 25476 : RERD
POKE N 221 33 10 64 17 0 27 62
30 DRTA N 221 33 10 64 17 0 27 62
15 55 285 86 5 49 33 150 99 17
70 134 82 15 55 205 86 5 49 1
40 RRNDNITE USR 25450 "":a:
IF a$="2" THEN POKE 45615,62
OKE 45616,100 POKE 45617,0 :a:
45 INPUT "Brio infinito ?":a:
IF a$="1" THEN POKE 45627,100
OKE 45627,100 POKE 45628,0
50 RRNDNITE USR 45580
60 SAVE "C18" LINE 18
    
```



Vida infinita: POKE 45615,62  
POKE 45616,100  
POKE 45617,0  
Brio infinito: POKE 45627,100  
POKE 45628,0

### AMSTRAD CINTA

```

10 OPERU1 "P" MEMORY 999 CLOEUBI
20 MODE 1
30 INK 0,20 INK 3,0 INK 2,0 INK 1,0 BORD
ER 0
40 LOAD "pantalla",1000
50 LOAD "figur",1000
60 INK 0,25 INK 1,0 INK 2,3 INK 3,0 BORD
ER 0
70 INPUT "Vida infinita ?":a: IF a$="1"
HEN POKE 28706,201
80 INPUT "Brio infinito ?":a: IF a$="1"
HEN POKE 28728,201
90 CALL 21000
    
```

Vida infinita: POKE 28706,201  
Brio infinito: POKE 28728,201

### AMSTRAD DISCO

```

10 OPERU1 "P" MEMORY 999 CLOEUBI
20 MODE 1
30 INK 0,26 INK 3,0 INK 2,0 INK 1,0 BORD
ER 0
40 LOAD "pantalla",10000
50 LOAD "GAME",21000
60 LOAD "INFINITA ?":a: IF a$="1"
70 INPUT "Vida infinita ?":a: IF a$="1"
THEN POKE 28706,201
80 INPUT "Brio infinito ?":a: IF a$="1"
THEN POKE 28728,201
90 INK 0,25 INK 1,0 INK 2,3 INK 3,0 BORD
ER 0
110 CALL 21000
    
```



**ENTRA EN EL MUNDO DE LO IMPOSIBLE...**

¿HAS VISTO UNA OLIMPIADA DE GUSANOS EN EL ESPACIO? ¡ALUCINANTE!

**PROEIN**  
SOFT LINE  
CONTIENE LOS OTROS DOS

ASOMBROSAMENTE FACIL DE ENTENDER.  
ASOMBROSAMENTE DIFICIL DE SER UN MAESTRO. TÚ PUEDES SERLO ¡ATREVETE!

**SEPTIEMBRE**

**GALACTIC GAMES**

**RAMPAGE**

**LUCASFILM GAMES**  
**PRESTIGE COLLECTION**

THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS  
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

CONTIENE CUATRO  
DE EIDOLON  
DE FRACTALUS  
DE BALLBLAZER  
DE KORONIS RIFT

CUATRO GRANDES DE LUCASFILM, EN UNO.

Disponibles con:  
COMMODEORE  
SPECTRUM  
AMSTRAD (cart., disco)

C  
S  
A

SIGUE A RAMPAGUE ¡PERO CUIDADO!

CASSETTE : 1.199  
DISCO  
AMSTRAD : 2.995

**ACTIVISION**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/ Arco Irs. 75 - BARCELONA - Tels: 256 49 08/09

**PROEIN**

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels: (91) 276 22 08/09



# COCO

**+ DE 1.000  
TÍTULOS**

## EL UNIVERSO DEL

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

AMSTRAD		PC 1512 Y COMPATIBLES		COMMODORE 64-128			
MULTIFACE TWO	16.500	THEATRE IN EUROPE	1.000	ARKANOID	3.900	ALBUM DE PLATINO	2.000
DISCLOGY	6.000-0	THEATRE IN EUROPE	1.900-0	ALEX HIGGINS BILLAR	2.300	EL LINDOTE	3.500
ALBUM DE PLATINO	2.000	TWO ON TWO	890	ALCEA	4.400	ARMY MOVES	875
ARKANOID	2.000-0	TWO ON TWO	2.200-0	BOULDER DASH	3.200	BATTLE FOR MIDWAY	1.000
EL LINGOTE	3.500	TRIVIAL PURSUIT	3.400	BOULDER DASH II	3.200	BATTLE FOR MIDWAY	1.900-0
ARMY MOVES	875	TRIVIAL PURSUIT	4.300-0	BRUCE LEE	3.900	BATTLE OF BRITAIN	1.000
ART STUDIO	5.500-0	TENNIS 3D	995	CALIFORNIA GAMES	3.900	BATTLE OF BRITAIN	1.900-0
ASPHALT	1.900	TENNIS 3D	2.200-0	CONFLICT IN VIETNAM	5.200	BARBARIAN	1.200
ASPHALT	2.800-0	WORLD GAMES	875	CRUSADE IN EUROPE	5.200	CALIFORNIA GAMES	875
BATTLE FOR MIDWAY	1.000	WONDER BOY	880	CYRUS II CHESS	5.000	CORRECAMINOS	875
BATTLE FOR MIDWAY	1.900-0	WONDER BOY	2.200-0	DON QUIJOTE	3.900	CONVOY RAIDER	875
BATTLE OF BRITAIN	1.000	ZOMBI	1.000-0	DECISION IN DESERT	5.200	DON QUIJOTE	875
BATTLE OF BRITAIN	1.900-0	3D GRAN PRIX	2.000	DESTROYER	5.000	EKOLIN	875
BOB WINNER	2.500-0	3D GRAN PRIX	2.750-0	DAMBUSTERS	3.900	ENDURO RACER	880
BRAOE OF		6 PAK VOL 1	1.750	FLIGHT SIMULATOR	10.000	FALKLANDS 82	1.000
FRANKENSTEIN	875	6 PAK VOL 1	2.750-0	F 15 STRIKE EAGLE	3.900	GUADALCANAL	880
BARBARIAN	1.200	6 PAK VOL 2	1.750-0	FIVE A SIDE	2.300	GAUNTLET 2	875
BARBARIAN/STIFFLIP	2.250-0	6 PAK VOL 2	2.750-0	GREAT SCAPE	3.900	GAME OVER	875
BILLY BARRIOBAJERO	2.200-0	INFILTRATOR	1.200	HIGH FRONTIER	3.900	HIGH FRONTIER	880
BILLY BARRIOBAJERO	995	LAST MISSION	995	KARATEKA	4.200	HYSTERIA	875
CALIFORNIA GAMES	875	LAST MISSION	1.990-0	LIVINGSTONE SUPONGO	4.400	INDIANA JONES	875
CORRECAMINOS	875	LIVINGSTONE SUPONGO	2.200-0	LAST MISSION	4.400	INFILTRATOR 2	875
CORRECAMINOS/SOLDADO		WATCH DAY 2	875	MUSIC STUDIO	5.800	IWB JIMA	1.000
MON	2.250-0	MEGACORT	1.500	MEAN 18 GOLF	4.500	JACK THE NIPPER 2	875
CYRUS II CHESS	1.900	NEMESIS	1.500	MACADAM BUMBER	5.200	MATCH DAY 2	875
CYRUS II CHESS	2.800-0	OUTRUN	875	PHANTIS	3.900	OUTRAGE	875
CHALLENGE GOBOTS	875	PHANTIS	875	PROHIBITION	5.000	OKINAWA	1.000
COLOSSUS CHESS 4	3.800-0	PLATOON	875	PROHIBITION	5.000	OKINAWA	1.900-0
COBRA	875	PROHIBITION	3.800	PROGOLF	2.300	PLATOON	875
COMMANDO	875	PROHIBITION (3 JUEGOS)	4.200	PTS TOP II	4.500	POWER STRUGGLE	1.000
COMMANDO	2.000-0	FAIRLIGHT	3.200	SAM FOX STRIP POKER	4.500	RENEGADE	875
QUARTET	880	FOURTH PROTOCOL	4.200	STAR GLIDER	5.200	SUPER SPRINT	880
QUARTET	2.200-0	HEAD OVER HEELS	3.200	SOLO FLIGHT	4.400	SILENT SERVICE	1.200
RENEGADE	875	LEADER BOARD	3.200	SUMMER GAMES II	4.500	TRIO	875
RENEGADE/WZBALL	2.250-0	DRPICE	4.200	SUB BATTLE	5.500	TWO ON TWO	980
REX HARD	895	PSI TRADING CO.	4.200	SILENT SERVICE	5.000	THE LAST NINJA	1.200
SAMURAI TRILOGY	875	PAK ALLIGATA (2 JUEGOS)	3.800	TIGERS IN THE SNOW	5.400	TAI PAN	875
SAMURAI T./THING B.B.	2.250-0	STAR GLIDER	4.200	TWO ON TWO (BASKET)	5.000	THEATRE IN EUROPE	1.000
SENTINEL	875	SMOKER BILLAR	5.800	TWO ON TWO (BASKET)	3.900	THEATRE IN EUROPE	1.900-0
STAR GLIDER	3.000	SMOKER BILLAR	4.200	ULTIMA III	5.400	TRIVIAL PURSUIT	3.400
SUPER SPRINT	880	S. BELLE/AIR CONTROL	3.200	URIDIUM	4.200	WORLD GAMES	875
SUPER SPRINT	2.200-0	TOMAHAWK	4.200	WORLD SERIES		WONDER BOY	880
SABOTEUR II	2.000-0	TAU CETI	4.200	BASEBALL	4.200	TANK	875
SAILING	880	TOP SECRET	4.200	WINTER GAMES	4.500	ZYNAPS	875
TAI PAN	875	JOYSTICK + INTERFACE		WORLD GAMES	4.500	007 ALTA TENSION	875
TAI PAN	2.250-0	+ SIMULADOR	7.900	OSC 5*1/4 CD.DD.	250	X-15	880
TANK	875					6 PAK VOL 1	1.750
TRID	875					6 PAK VOL 2	1.750
TRIO	2.250-0						

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: .....

DIRECCIÓN COMPLETA: .....

TEL: .....

TÍTULOS: CPC  PCW  PC  SPE  C64  ATARI ST  MSX  PRECIO: .....

GASTOS DE ENVÍO 200

FORMA DE PAGO:

TOTAL: .....

POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA)  CONTRA REEMBOLSO

# INTUT



TUTOR, 50  
28008 MADRID  
METRO: ARGUELLES  
Tel.: (91) 248 54 81  
ABIERTO DE 10 a 2  
Y DE 4 a 8 DE  
LUNES A SÁBADO

## "SOFTWARE"

DADES • LOS MEJORES PRECIOS • IMPORTACIONES

## ¡NUEVO! DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI ST

### SPECTRUM

PHOENIX III-E	6.500	GOODY	995
ALBUM DE PLATINO	2.500	GAME OVER	875
EL LINGOTE	3.500	GHOSTS'N GOBLINS	875
ATHENA	875	GUNRUNNER	800
ALIEN EVOLUTION	875	HIGH FRONTIER	880
ARKANOID	875	HEAD OVER THE HEELS	800
ARMY MOVES	875	INFILTRATOR 2	875
ASTERIX	875	INDIANA JONES	875
ARQUIMIDES XXI	875	INSPECTOR GAGGETT	800
AWF V. MONTY	800	IWO JIMA (WAR GAME)	1.000
ACHO JET	1.200	JACK THE NIPPER 2	875
ART STUDIO	3.000	JAIL BREAK	1.500
ARTIST II	3.000	KRAK OUT	800
BATTLE FOR MIDWAY	1.000	LAST MISSION (OPERA)	995
BATTLE OF BRITAIN	1.000	LAST MISSION (ERBE)	875
BISMARCK	1.900	LIVINGSTONE SUPONGO	995
BREXTHRU	800	MASK	875
BAZOOKA BILL	800	MATCH DAY 2	875
BLACK MAGIC	875	MEGACROT	800
BRIDE OF		MAGMAG	800
FRANKSTEIN	875	METROCRSS	800
BUBBLER	875	MARIO BROS	800
BARBARIAN	1.200	NEMESIS	1.500
BOOM JACK II	1.200	OUTRIN	875
CALIFORNIA GAMES	875	OKINAWA (WAR GAME)	1.000
CONVOY RAIDER	875	PHANTIS	875
CHALLENGE GOBOTS	875	PLATOON	875
CORRECAMINOS	875	PROHIBITION	1.200
COSMIC S. ABSORBER	875	PAPER BOY	1.200
COMMAND	875	QUARTET	880
COLDSSUS CHES 4	875	RENEGADE	875
COBRA	875	REX HARD	895
DESPEPADO	875	RAINARAMA	800
DEATH WISH 3	875	STARBUST	875
DARK EMPIRE (WAR		SUPER SPRINT	880
GAME)	1.900	SOLOMONS KEY	875
DDN OUIJOTE	875	STIFFLIP Y CO	1.200
DRAGON'S LAIR II	800	SHADLIN'S ROAD	800
DUSTIN	875	SAILING	880
EL CID	875	STARGLIDER	3.000
EXOLON	875	STARFOX	875
ENDURO RACER	880	STOPBALL	875
FREDDY HARDEST	875	STENTNEL	875
F. MARTIN BASKET	875	SAMURAI TRILOGY	875
FIST II	875	SLAP FIGHT	875
FAIRLIGHT II	875	STAR RAIDERS II	880
FALKLANDS 82	1.000	SILENT SERVICE	1.200
GUDALCANAL	880	SUPER SOCCER	875
GAUNTLET 2	875	SCODBY 000	1.200
GAUNTLET	875	SURVIVOR	800

### MSX

ALBUM DE PLATINO	1.700
EL LINGOTE	3.500
ARQUIMIDES XXI	875
ALTA TENSION	875
AWF V. MONTY	875
ACE OF ACES	1.200
BALL BLAZER	880
COLOSSUS CHES 4	1.900
COBRAS ARC	875
COSA NOSTRA	995
DESPEPADO	875
DEMONIA	995
DEATH WISH 3	875
DUSTIN	875
DESOLATOR	800
EL CID	800
F. MARTIN BASKET	875
GOODY	995
HOWARD THE DUCK	880
INTERNATIONAL KARATE	995
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400
MEGACROT	875
NONAMED	875
PHANTIS	875
PHANTOMAS II	875
RUNNER	995
STARJUMP	875
STOR BALL	875
STRIP CRY	875
WINTER GAMES	875
GAME MASTER	4.900
GOONIES	4.500
GREEN BERT	4.500
KNIGHT MARE	4.500
KIDNAMI SOCCER	4.500
NEMESIS 2	4.500
NEMESIS 2	4.900
MAZE OF GALIOUS	4.900
METAL GEAR (MSX 2)	4.900
PENGUIN ADVENTURE	4.500
O-BERT	4.500
VAMPIRE KILLER	4.900
(MSX2)	4.900
D-DISCO	
K-CARTUCHO	

### MATERIAL ATARI ST

520 STF	7.900
1040 STF	135.000
MON. FOSFORO	
BLANCO	33.500
MON. COLOR SC1224	67.000
520STF + MON. F.B.	110.250
520STF + MON. COLOR	143.000
1040STF + MON. F.B.	165.000
1040STF + MON. COLOR	198.000
IMPRESORA SMM804	42.000
CABLE MONITOR/TV	3.500
5 DISCOS 3.5" SC/DD	2.400
5 DISCOS 3.5" DC/DD	3.000

SOFTWARE ATARI ST	
GESTION CONTABLE	21.900
FACTURACION	21.900
GESTION ALMACEN	16.000
CONTROL	
PROVEEDORES	21.900
GESTION FACTURAS	
(IVA)	16.000
LOS 5 MODULOS	72.800
PROCESADOR DE	
TEXTOS	8.400
BASE DE DATOS	12.500
LOG/SITX	25.000
ST BASIC	8.400
ST LOGO	8.400
NEOCHROME	12.900
PECAN UCSD PASCAL	17.500

JUEGOS	
ARKANOID	3.900
BARBARIAN	3.900
CORRECAMINOS	3.900
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET 2	3.900
INDIANA JONES	3.900
KARATE MASTER	3.900
METROCRSS	3.900
RAINARAMA	3.900
TYPHON	3.900
TAI PAN	3.900
TRAILBLAZER	3.900
XEVIOUS	3.900
3D GALAX	3.900

## PAQUETES ATARI ST

\* PARA EL ENVIO DEL MATERIAL CONSULTARNOS

**Nº 1** ATARI 520 STF  
MONITOR FÓSFOR BLANCO 147.000 ptas.  
IMPRESORA SMM804

**Nº 3** ATARI 1040 STF  
MONITOR FÓSFOR BLANCO 200.000 ptas.  
IMPRESORA SMM804

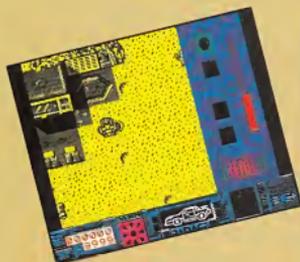
**Nº 2** ATARI 520 STF  
MONITOR COLOR SC1224 179.000 ptas.  
IMPRESORA SMM804

**Nº 4** ATARI 1040 STF  
MONITOR COLOR SC 1224 232.000 ptas.  
IMPRESORA SMM804

GARANTIA OFICIAL ATARI ESPAÑA



funcionar. Los agentes están prisioneros en cuevas, por lo tanto hay que avanzar en la dirección que marque el scanner hasta encontrar la cueva correcta. Al acercarnos a la entrada aparecerá un mensaje donde podremos ver la identidad del agente recogido. Ahora ya podemos recoger su máscara, y una vez hecho esto repetir el proceso con el otro agente para por último volver al vórtex y pasar así de nivel.



### Las ayudas

En el suelo de todas las zonas puedes encontrar, además de las máscaras, los scanners y los trozos de llave, otros objetos que te resultarán de utilidad. Para recogerlos basta con

pasar por encima de ellos. Los objetos son:

**Bombas.** Utilizadas para eliminar obstáculos de tu camino. Sólo puedes llevar tres como máximo. Para utilizarlas pulsa SPACE, pero ten la precaución de alejarte acto seguido de la zona (la bomba funcionará aunque esté fuera de tu campo de visión) pues su explosión te puede causar graves daños.

**Reparadores.** Resta dos unidades

### OBJETOS



REPARADOR



MÁSCARA



BOMBA



SCANNER

a tu marcador de daños. Si no tienes daños no podrás recogerlos.

### El marcador

En el marcador puedes encontrar información sobre las máscaras que has recogido, el número de bombas que te quedan, el estado en que se encuentra tu marcador de daños y el

tiempo que te queda para cumplir tu misión.

Cuentas con 9.999 unidades de tiempo para cada nivel, y se te restarán 1.000 unidades si tu nave es destruida.

### La base Venom

Para destruir la base Venom debes proceder de la siguiente manera. Busca la serpiente, cuando la encuentres te disparará. Bombardea su cabeza para que deje de disparar. A continuación bombardea la parte baja de su cuerpo para que abra las puertas metálicas. Bombardea las puertas y por último vuelve al vórtex. Tu objetivo estará por fin concluido y tendrás acceso al final del juego.



Poke 34318,201 inmunidad  
 Poke 39424,127 bombas infinitas.  
 Poke 42187,0  
 Poke 33659,0 tiempo infinito  
 Poke 33882,0  
 Poke 33883,62 donde n=n.º de bombas  
 Poke 33884,n  
 Poke 37067,195 juego sin enemigos  
 Poke 41745,195 anula el efecto del rayo del tercer nivel



### SPECTRUM

#### LISTADO 1

```

10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** **
50 REM *****
60 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
80 POKE 23058,0
90 LOAD "CODE 50000
100 INPUT " ¿QUIERES VIDAS INFT
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 50048,0
110 INPUT " QUIERES BOMBAS INFT
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 50052,0
120 INPUT " ¿CON CUANTAS BOMBAS O
QUIERES EMPE-ZAR (0-255) ";A: POK
E 50070,A
130 INPUT " ¿QUIERES TIEMPO INF
INITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
GO TO 150
140 INPUT " ¿QUIERES ANULAR RAYO
DEL TERCER NIVEL (S/N) ";A$: IF
A$="N" THEN POKE 50081,0
170 PRINT " INTRODUCÉ LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA" : PAUSE 0
180 RANDOMIZE USA 50000
    
```

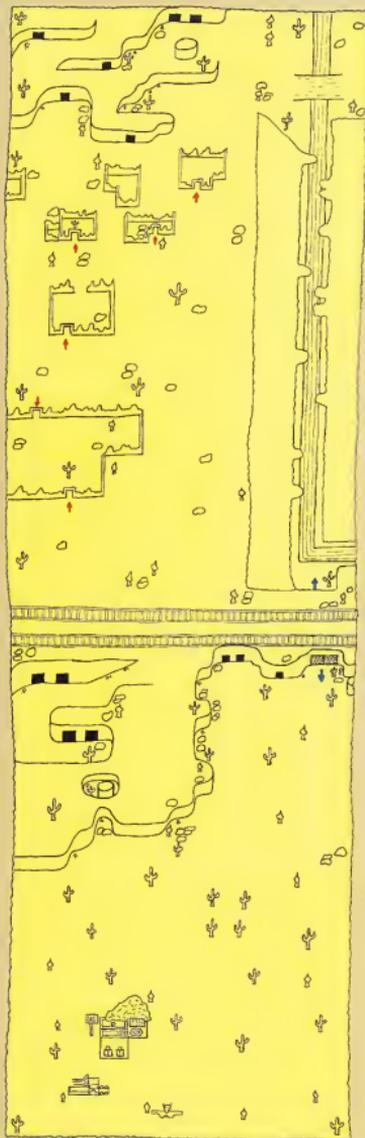
#### LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	DD2188A911A8083EFF07	1127
	CD50053AF13E21320C8E	913
	3E303200A83E85200A8	822
	217CC3113085016400ED	936
	80CF2A93EC3200E55E	1389
	7F32008AF32C841270	1896
	8332E843E3C3258843E	862
	0032E0843E3C3258883	978
10	11A33FC932E7612A0308	994
	E9000000000000000000	253

DUMP: 50.000  
 N.º BYTES: 91



## NIVEL 1



### Boulder Hill

Las dos flechas azules (↕, ↗) representan las entradas de un túnel a través del cual podremos pasar una vez abierta su entrada con una bomba. Las flechas rojas señalan las puertas de algunas casas que tras ser derribadas con una bomba nos permitirán acceder al interior (↗). Las puertas negras (■) son las entradas a las cuevas. Aquí se encuentran los agentes a los que debemos buscar. Debes buscar al agente Bruce Sato.



### Prehistoria

Las dos flechas azules (↕, ↗) indican las entradas de un túnel por el que podemos pasar.

Las flechas rojas (↗) señalan a algunas rocas que nos cierran el camino. Para poder pasar deberemos empujarlas hasta que se despeje el camino.

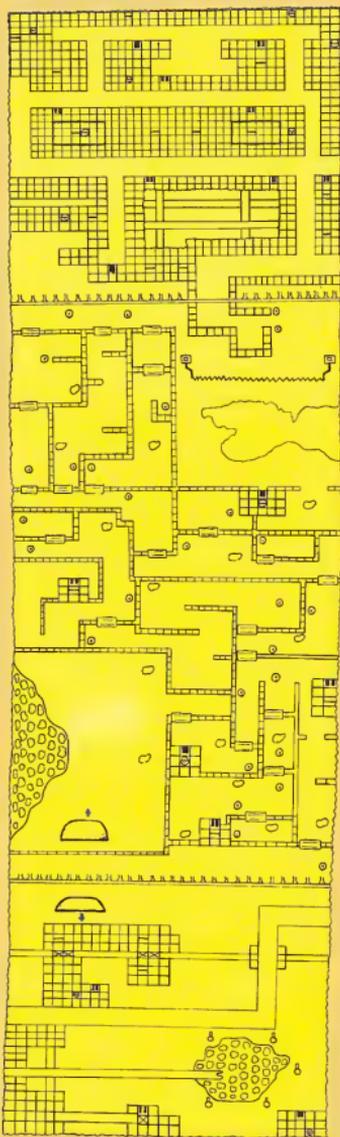
La flecha verde (↖) indica la única entrada que existe a la zona derecha del mapa. Para poder pasar deberemos colocar una bomba.

Debes buscar a los agentes Alex Sector y Jaques Lafleur.

## NIVEL 2



MAPA DEL **MASK**



### Lejano futuro

Las dos flechas azules (↕, ↘) representan las entradas de un túnel. Los círculos (○) representan a los interruptores de las puertas. Al pasar por encima de ellos las puertas permanecerán abiertas durante algunos segundos.

En la parte inferior del mapa hay un rayo

☄ Coloca una bomba en los pilares de los extremos y desaparecerá. El rayo crea un campo magnético que te impide pasar. Debes buscar a los agentes Julio López y Buddie Hawks.



### Base Venom

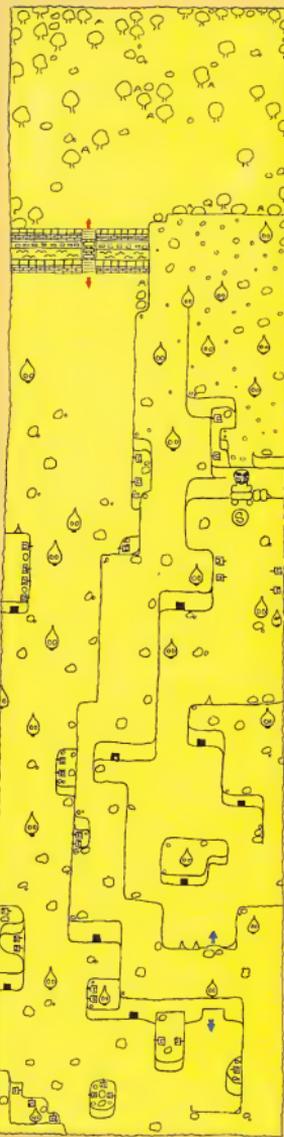
Las dos flechas azules (↕, ↘) representan las entradas de un túnel.

Las dos flechas rojas indican el camino a través del cual se puede cruzar el río (↗, ↖).

Debe buscar a los agentes Dusty Hayes y Scott Tracker.

Una vez encontrados los agentes ve a destruir la serpiente (S). En primer lugar coloca una bomba en su cabeza para que deje de dispararte.

Después coloca una bomba en las puertas que tiene abajo. Las puertas se abrirán. Coloca otra bomba en el mismo lugar, y por último, vuelve al Vortex. Tu misión habrá concluido y podrás ver el final.



# DESPERADO

Forasteros, en este pueblo somos gente tranquila y no nos gustan los ladrones como vosotros. Os doy 10 segundos para largaros.

Hola, chato, ¿me invitas a una copa?

¡Maldición!, se ha cargado a todos mis muchachos. Nunca debí cruzar el Mississippi, mira que me lo advertieron.

Mientras tanto, caratapada ha visto al sheriff y le espera al final del pueblo.

● Nuestro héroe avanza por la calle principal del pueblo, del que es sheriff, dispuesto a limpiarlo de la banda de granujas y asesinos que lo ha invadido, en especial el infame caratapada.

¡Oh, no! La poli... Digo, los indios.

¡Uap! Adad Dutam (¡alto), este tío está intentando internarse en nuestro territorio).

¡Llevo mucho plomo en el cuerpo como para que acabes comiéndote tan fácilmente, enano!

● Si sigo por el río no podrán seguir mi rastro —pensó el sheriff, cogiendo una balsa de troncos—. Sin embargo, —continúo— tendré que tener cuidado con los cocodrilos, pues parecen ir dormidos, pero cuando menos te lo esperas te convierten en un delicioso bocadillo.

● Un personaje con una drada cabeza hizo su de una roca que estaba el terrible Frank (Einst pistolero más rápido de metro soy yo, claro!).

IAS

D'Angel 87



● Y aquí tenemos a la hermosa Mattonna, perfectamente preparada y perfumada para luchar. Y, además, con un montón de vidas más que nuestro héroe. ¡Ojo sheriff!, su revólver es una auténtica máquina demoledora.

● ... No me esperes a cenar... —exclamó nuestro héroe al enterarse que le esperaba el rico y poderoso caracabe, que siempre se jactaba de su enorme agilidad para dar volteretas en el suelo y así eludir los disparos y a los inspectores de Hacienda.



¡Este tipo tiene cuatro vidas, Mac!

Ha debido coger una debajo de una estrella.



¡Una estrella en el suelo! Debo ser cauteloso (podría ser una trampa). Lo mejor será pegarle un tiro antes de cogerla, nunca se sabe lo que puede esconderse debajo.

Lo que me imaginaba, ... dinamita. Ya no te puedes fiar de nadie.

● Tras haber liquidado a Mattonna y sus compinches antes de llegar a diez (nunca supo contar muy bien), nuestro amigo se encamina solo, pero lleno de munición, dispuesto a atravesar el río.

● Sólo le queda atravesar el poblado indio y el desfiladero para encontrarse cara a cara con el jefe de la llamada 'banda de los cinco'. Muchas veces le advirtieron que no se fiara de la edad de sus enemigos... De pronto, una manada de búfalos en estampida hizo su aparición ante sus ojos. Disparó sin cesar para intentar paralizarlos y así tido por ellos.



● Cara de Ángel (así se llamaba el jefe de la banda) era inconfundible por su corta edad y su rostro alegre (las apariencias engañan), y por su tremenda habilidad con el boomerang. No será fácil, —pensaron los dos—.

¡Vaya día; Menos mal que tenían tabaco en la máquina del saloon...

¡Muuu...!

... una enorme y cuapartición detrás de a la orilla. Era ein), el segundo el Oeste. ¡El pri



● No ha sido nada fácil terminar con vida esta misión —pensó el sheriff—. Llevar una estrella en el pecho, a veces pesa demasiado...



### AMSTRAD

```
10 REM CARGADOR "DESPERADO" (AMSTRAD CIN  
TA)  
20 INPUT "NUMERO DE FASE (1/5): ", n  
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20  
40 FOR i=40000 TO 40005  
50 READ a: POKE i, a  
60 NEXT: POKE 40006, n: RUN "1"  
70 DATA &02, &D0, &07, &C9, &D1, &07
```

Fase 1



Fase 2



Fase 3



Fase 4



Fase 5



## SPECTRUM

```
10 INPUT "FASE POR LA QUE DESE  
AS EMPEZAR :";n: IF n<1 OR n>5 T  
HEN GO TO 10  
20 FOR i=65400 TO 65412: READ  
a: POKE i,a: NEXT i  
30 PRINT "INSERTA LA CINTA  
ORIGINAL"  
40 LOAD ""  
100 DATA 4,113,214,n,124,214,n,  
30,199,n,50,210,167
```

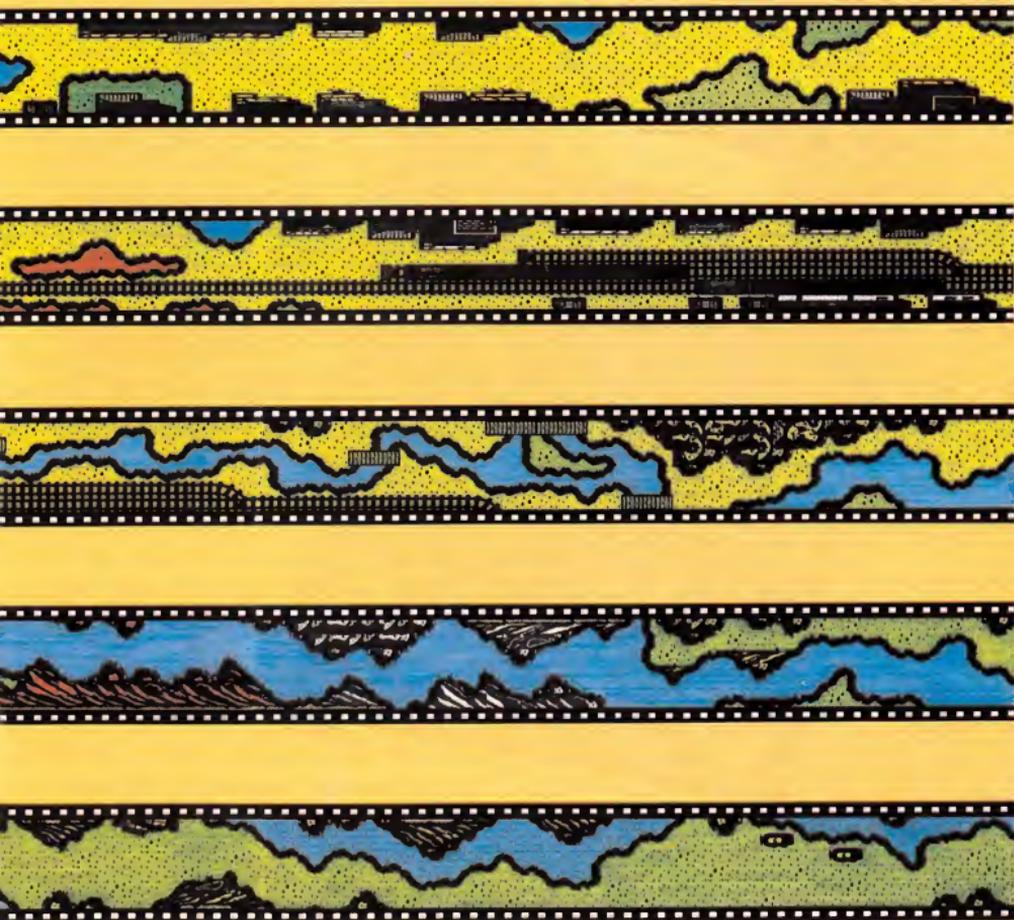
# MICRO

Mania  
Solo para adictos



## MSX

```
10 INPUT "NUMERO DE FASE: ";n  
20 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 10  
30 FOR i=50000: TO 50000:  
40 READ A:POKE i,A:NEXT  
50 POKE 50000!,n  
60 RUN:case  
70 DATA 201,201,201,2,6650,66c3  
80 DATA 201,6651,66c3
```



TU SPECTRUM  
SIN LÍMITES



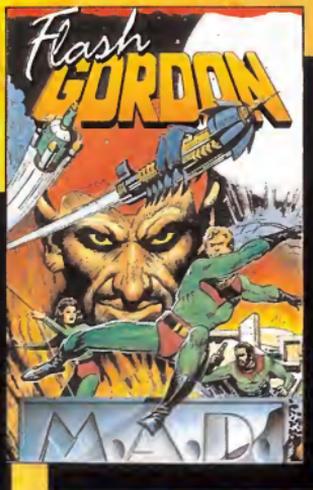
Todas las semanas ponemos a tu alcance la información necesaria para sacarle todo el rendimiento a tu spectrum. Las noticias del mundo informático, el hardware que hace más potente tu ordenador. El software más actual con la crítica de expertos y lectores. Resolvemos todas las dudas que te plantee tu spectrum, y todos los trucos que te ayudarán a llegar a tus programas favoritos ¡Y sólo por 150 ptas.!

# ¡PONTE AL DÍA!

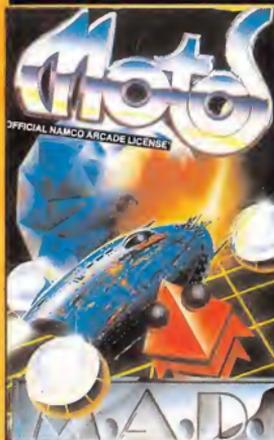
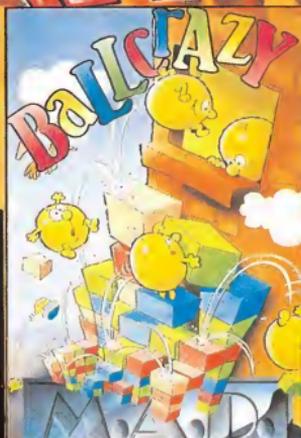


SPECTRUM  
AMSTRAD

COMMODORE  
SPECTRUM  
AMSTRAD  
MSX



SPECTRUM  
AMSTRAD  
MSX



MAESTRIERTRONICI

## NOVEDADES A TU ALCANCE

En Diciembre, más de  
40 NOVEDADES

# 499 pts.

SERIE M.A.D. 699 p.



DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7,  
28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

# INDIANA JONES

El intrépido Indiana Jones, protagonista de miles de exóticas aventuras a lo largo de sus ya famosas películas, hace sonar ahora su látigo en las pantallas de los ordenadores.

En una de sus muchas correrías por la India, nuestro personaje llega a la lejana aldea de Mayapore, la cual tiempo atrás vivía feliz gracias a la protección de la sagrada y poderosa piedra de Sankara. Pero la piedra sagrada fue robada. Días tristes de devastación y miseria se abatieron sobre el pueblo y los niños de la aldea desaparecieron.

Indy descubre que los niños han sido capturados y que son tratados como esclavos en el diabólico palacio de Pankot, hogar del Maharajah. Nadie ignora que el palacio alberga a los practicantes del siniestro culto Thug, cuyo gran sacerdote, Mola Ram, ha obligado a los niños capturados a excavar en las minas en busca de piedras preciosas y las demás piedras Sankara perdidas. La acción tiene lugar en las minas situadas bajo el palacio de Pankot, donde permanecer encerrados los niños de Mayapore.



El objetivo primordial del juego es recuperar tres piedras Sankara, aunque debemos tener presente en todo momento que nos hallamos ante un arcade de habilidad en el que el breve argumento no es sino una excusa para disfrutar manejando a nuestro personaje.

Como ocurre ya en la mayoría de los juegos actuales tendremos que cargar nuevos bloques desde el cassette a medida que avanzamos en nuestra búsqueda. Cada bloque contiene tres fases o niveles de muy diferentes características.

En la primera fase, Indy se encuentra en las minas de los Thug armado con su inseparable látigo y su objetivo principal es escapar por los túneles de la mina liberando, previamente, a los nueve niños prisioneros. La segunda fase muestra a Indy viajando en una vagoneta por los railes de la mina perseguido por los feroces guardianes Thug, a los que debe-

lo intentes no podrás encontrar la salida, pues no existe. Es extraño, pero el juego termina aquí.



## Ayudas y curiosidades

Nuestro amigo Indy cuenta con cinco vidas para cumplir su misión como muestra el indicador a la derecha de la pantalla, junto al indicador de piedras recogidas.

Observa los mensajes que aparecen en una pequeña ventana en la parte inferior de la pantalla, pues te indican en todo momento lo que de-



## SOPORTE

rá evitar hasta que la vagoneta llegue a una vía muerta. En la tercera fase, Indy se encuentra por fin en el templo maldito, en el cual puede ver la piedra Sankara sobre la cabeza de la estatua de Kali, la diosa de la muerte. Evitando el foso mortal debe recoger la piedra sagrada y escapar de nuevo por las cavernas, pues las puertas del templo se abrirán cuando recoja la piedra Sankara. En este momento tendrás que cargar un nuevo bloque del cassette.

Al recoger la tercera piedra, Indy se tendrá que enfrentar a una nueva y decisiva prueba basada en escapar por un estrecho puente evitando la persecución de sus enemigos y, una vez en la otra orilla, destruir el puente de un latigazo para evitar que los malvados le sigan. El último bloque del cassette contiene únicamente la fase de la mina, pero por mucho que

## RESCATE

PASOS PARA UN

1



2



3



4



bes hacer (si sabes algo de inglés).

Los enemigos más repelentes son los guardianes Thug, que generalmente aparecen en grupos de dos. Su contacto, como el del resto de los enemigos, es mortal a la primera y, por tanto, tendrás que evitar la mordedura de las cobras, los murciélagos gigantes, las bolas de fuego que lanza Mola Ram, el gran sacerdote Thug, y el choque con las vagonetas enemigas en la segunda fase.

Ten mucho cuidado con las caídas, que solamente son inofensivas cuando caes desde muy poca altura, tanto al vacío como al lago subterráneo en el templo maldito y recuerda que el suelo junto a la diosa Kali aparece y desaparece periódicamente.

El látigo de Indiana Jones es un arma eficaz y polivalente que tendrás que aprender a utilizar rápidamente. Puedes lanzar el látigo en cualquiera de las cuatro direcciones y utilizarlo incluso subiéndolo y bajándolo escaleras, pero ten cuidado con la perspectiva, pues a veces resulta engañosa. El látigo sirve para destruir las cerraduras que mantienen cautivos a los niños, atontar a los guardianes, destruir murciélagos, bolas de fuego y serpientes, alejar momentáneamente las vagonetas perseguidoras y saltar colgándose de ciertos salientes de las paredes. Esta última habilidad te será muy útil en la primera fase e imprescindible en la tercera para saltar sobre las aguas del lago. El látigo, además, nos ayudará a llegar a lugares a los que no podemos llegar fácilmente, lanzándolo contra unos soportes señalados en el mapa que se encuentran entre la zona en la que estamos y la que deseamos llegar y a la vez moviéndonos en esa misma dirección.

Para terminar no confundas la puerta de salida de la primera fase con otras puertas rodeadas de una gran calavera que no sirven para nada. La puerta de salida es más grande y da la sensación de poseer escaleras que bajan.

Recuerda que no es imprescindible rescatar a los nueve niños para pasar a la segunda fase. Después de jugar la primera partida, coloca la segunda cara de la cinta original que contiene los cuatro bloques y rebobina adecuadamente la cinta cuando el programa te lo pida.

### Cargador de Spectrum

Tras teclear el Basic con LINE 10 y el Código Máquina de comienzo 63005 y 1311 bytes, podréis escoger nueve opciones: vidas infinitas, número de vidas, cargar nuevo bloque

al morir, inmune a todo, quitar guardianes, bolas de fuego inmóviles y eliminar las fases que no os apetezca jugar. La inmunidad se extiende a guardianes, cobras, murciélagos y vagonetas, y con la opción de bolas de fuego inmóviles dichos ingenios aparece-

rán junto a la mano del gran sacerdote, pero no se moverán, resultando por tanto completamente inofensivos. Recuerda que si eliminas la primera fase eliminas también el bloque tras la escena del puente, por lo que la partida terminaría en ese momento.

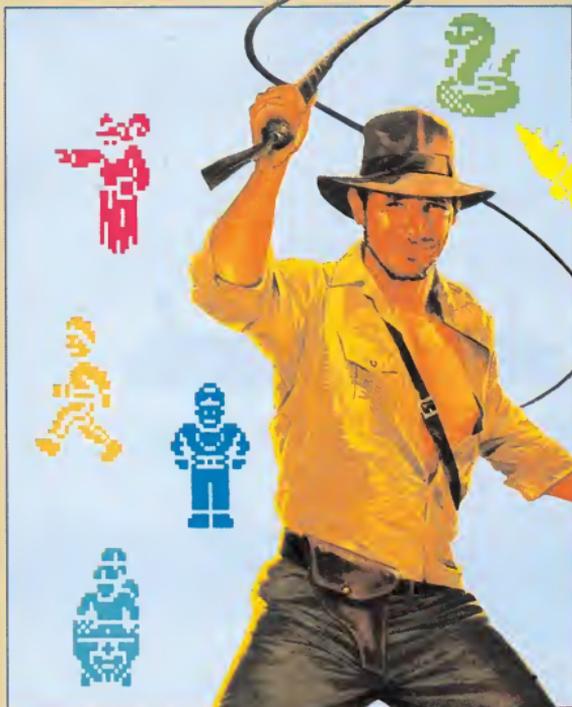
**A**costumbrados a tantas conversiones de rigor de máquinas recreativas y a tantos malos programas amparados exclusivamente en un nombre famoso o en una película de éxito, resulta casi inevitable cargar este nuevo programa con una fuerte sensación de escepticismo, más aún observando el sello que aparece en las carátulas. Probablemente por eso la sorpresa es mayúscula cuando observamos que el juego es francamente divertido y adictivo, de simpáticos gráficos y correctos efectos sonoros envueltos en una ambientación caracterizada por excelentes decorados sobre los cuales los sprites se mueven a gran velocidad y el protagonista res-

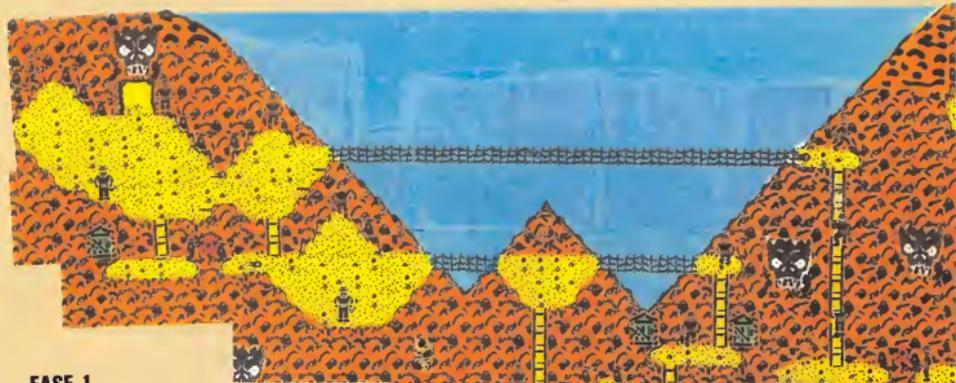
pone, instantáneamente, a nuestras órdenes. Indiana Jones es un programa que aprovecha las relativamente escasas posibilidades del Spectrum para ofrecer un juego impecable, de rápido desarrollo y excelente scroll de pantalla en el cual cualquier aspecto negativo, como los escenarios bicolors, viene dado por las limitaciones de la máquina y no por la ineficacia de sus programadores.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

**8**

### ENEMIGOS

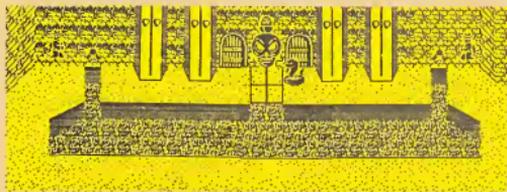




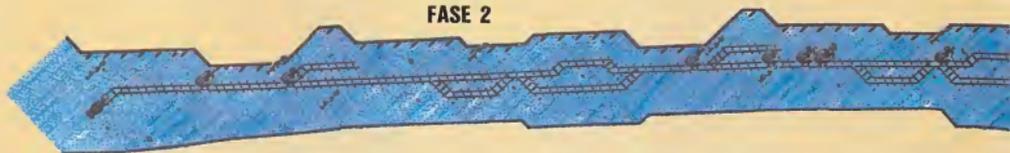
FASE 1



FASE 3



FASE 2



MAPA DEL

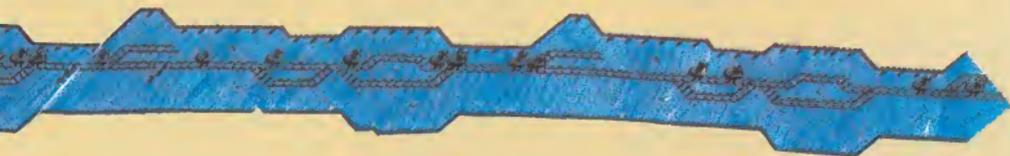
# INDIANA JONES



FASE 4



**MICRO**  
*Mania*  
Solo para edictos.



# AMSTRAD

```

10 *****
20 *****
30 *****
40 *****
50 *****
60 *****
70 *****
80 *****
90 *****
100 *****
110 *****
120 *****
130 *****
140 *****
150 *****
160 *****
170 *****
180 *****
190 *****
200 *****
210 *****
220 *****
230 *****
240 *****
250 *****
260 *****
270 *****
280 *****
290 *****
300 *****
310 *****
320 *****
330 *****
340 *****
350 *****
360 *****
370 *****
380 *****
390 *****
400 *****
410 *****
420 *****
430 *****
440 *****
450 *****
460 *****
470 *****
480 *****
490 *****
500 *****
510 *****
520 *****
530 *****
540 *****
550 *****
560 *****
570 *****
580 *****
590 *****
600 *****
610 *****
620 *****
630 *****
640 *****
650 *****
660 *****
670 *****
680 *****
690 *****
700 *****
710 *****
720 *****
730 *****
740 *****
750 *****
760 *****
770 *****
780 *****
790 *****
800 *****
810 *****
820 *****
830 *****
840 *****
850 *****
860 *****
870 *****
880 *****
890 *****
900 *****
910 *****
920 *****
930 *****
940 *****
950 *****
960 *****
970 *****
980 *****
990 *****

```

Numero de Vidas:  
Poke 89916,n  
Uidas Infinitas:  
Poke &7E0D,8  
Inmudidad:  
Poke 8988,8C9

# SPECTRUM

# LISTA 2

```

LISTADO 1
10 REM Cargador Indiana Jones
20 REM PEKE TO JOE ORDER 0-57
30 PRPR 0,0 CODE 03005,1311
40 *****
50 *****
60 *****
70 *****
80 *****
90 *****
100 *****
110 *****
120 *****
130 *****
140 *****
150 *****
160 *****
170 *****
180 *****
190 *****
200 *****
210 *****
220 *****
230 *****
240 *****
250 *****
260 *****
270 *****
280 *****
290 *****
300 *****
310 *****
320 *****
330 *****
340 *****
350 *****
360 *****
370 *****
380 *****
390 *****
400 *****
410 *****
420 *****
430 *****
440 *****
450 *****
460 *****
470 *****
480 *****
490 *****
500 *****
510 *****
520 *****
530 *****
540 *****
550 *****
560 *****
570 *****
580 *****
590 *****
600 *****
610 *****
620 *****
630 *****
640 *****
650 *****
660 *****
670 *****
680 *****
690 *****
700 *****
710 *****
720 *****
730 *****
740 *****
750 *****
760 *****
770 *****
780 *****
790 *****
800 *****
810 *****
820 *****
830 *****
840 *****
850 *****
860 *****
870 *****
880 *****
890 *****
900 *****
910 *****
920 *****
930 *****
940 *****
950 *****
960 *****
970 *****
980 *****
990 *****

```

DUMP: 00.000  
N° BYTES: 1.311

Vidas infinitas: Quitar guardianes:  
Poke 31691,201  
Poke 33948,0  
Numero de vidas: Botas de fuego inmóviles:  
Poke 34129,8  
Poke 30233,201  
Cargar un nuevo bloque Eliminar primera fase:  
al morir: POKÉ 26313,201  
Poke 25150,1  
Poke 25157,0  
Inmune a todo: Eliminar tercera fase:  
Poke 31310,201  
Poke 34553,201

Linea	Datos	Control
1	0E3021F63299A57E7E7E	1233
2	94F12300000E30001A75	67
3	00000000000000000000	68
4	F3C077E10130E03D3E	70
5	F5C77E10130E03D3E	71
6	F5C77E10130E03D3E	72
7	F5C77E10130E03D3E	73
8	F5C77E10130E03D3E	74
9	F5C77E10130E03D3E	75
10	F5C77E10130E03D3E	76
11	F5C77E10130E03D3E	77
12	F5C77E10130E03D3E	78
13	F5C77E10130E03D3E	79
14	F5C77E10130E03D3E	80
15	F5C77E10130E03D3E	81
16	F5C77E10130E03D3E	82
17	F5C77E10130E03D3E	83
18	F5C77E10130E03D3E	84
19	F5C77E10130E03D3E	85
20	F5C77E10130E03D3E	86
21	F5C77E10130E03D3E	87
22	F5C77E10130E03D3E	88
23	F5C77E10130E03D3E	89
24	F5C77E10130E03D3E	90
25	F5C77E10130E03D3E	91
26	F5C77E10130E03D3E	92
27	F5C77E10130E03D3E	93
28	F5C77E10130E03D3E	94
29	F5C77E10130E03D3E	95
30	F5C77E10130E03D3E	96
31	F5C77E10130E03D3E	97
32	F5C77E10130E03D3E	98
33	F5C77E10130E03D3E	99
34	F5C77E10130E03D3E	100
35	F5C77E10130E03D3E	101
36	F5C77E10130E03D3E	102
37	F5C77E10130E03D3E	103
38	F5C77E10130E03D3E	104
39	F5C77E10130E03D3E	105
40	F5C77E10130E03D3E	106
41	F5C77E10130E03D3E	107
42	F5C77E10130E03D3E	108
43	F5C77E10130E03D3E	109
44	F5C77E10130E03D3E	110
45	F5C77E10130E03D3E	111
46	F5C77E10130E03D3E	112
47	F5C77E10130E03D3E	113
48	F5C77E10130E03D3E	114
49	F5C77E10130E03D3E	115
50	F5C77E10130E03D3E	116
51	F5C77E10130E03D3E	117
52	F5C77E10130E03D3E	118
53	F5C77E10130E03D3E	119
54	F5C77E10130E03D3E	120
55	F5C77E10130E03D3E	121
56	F5C77E10130E03D3E	122
57	F5C77E10130E03D3E	123
58	F5C77E10130E03D3E	124
59	F5C77E10130E03D3E	125
60	F5C77E10130E03D3E	126
61	F5C77E10130E03D3E	127
62	F5C77E10130E03D3E	128
63	F5C77E10130E03D3E	129
64	F5C77E10130E03D3E	130
65	F5C77E10130E03D3E	131
66	F5C77E10130E03D3E	132



# Empiezo la Aventura con el

## Druid



# EXTRA MICRO Mania

EXTRA N.º 3

Solo para adictos

400 Ptas.

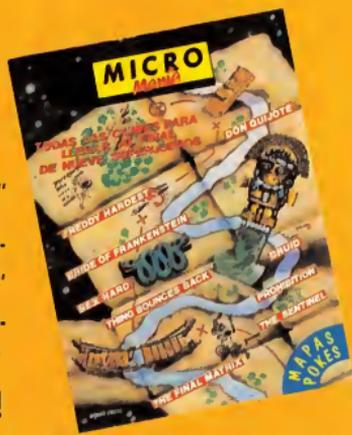


## Don Quijote



Todo un extra donde ponemos "PATAS ARRIBA" los juegos más populares del momento. Freddy Hardest, Don Quijote, The Sentinel y muchos más; con más mapas y pokes que nunca, para los adictos como tú. Si has empezado la aventura, con el EXTRA MICROMANIA, llega al final sin perder pantalla.

### ¡A LA VENTA EN TU KIOSKO!



# ... Y AHORA MUCHO MAS BARATO



**OFERTA ESPECIAL  
NAVIDAD SERMA**



ALBUM DE 8 CASSETTES  
SPECTRUM

**2.850 ptas.**

ALBUM DE 6 CASSETTES  
AMSTRAD O COMMODORE

**2.200 ptas.**

ALBUM DE 4 CASSETTES MSX

**1.860 ptas.**

Seguro que ya conoces la serie **CODEMASTER**. Ahora **SERMA** te ofrece la **OPORTUNIDAD** de conseguirla, en el sistema que prefieras, en un sensacional **ALBUM** conteniendo los mayores **EXITOS CODEMASTER** y, además, a un **¡PRECIO EXCEPCIONAL!**

RECORTA Y ENVIÁ ESTE CUPÓN A KONAMI SHOP, FRANCISCO NAVACERRADA, 19, 28028 MADRID, TEL. 255 75 83.

TÍTULO: \_\_\_\_\_  
NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_  
POBLACIÓN: \_\_\_\_\_

SISTEMA: \_\_\_\_\_  
DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_  
PROVINCIA: \_\_\_\_\_

FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO  TALÓN BANCARIO

COD. POSTAL: \_\_\_\_\_

# HYSTERIA

Jesús Pérez Sicilia

Una secta de fanáticos conspiradores han conjurado a una extraña bestia infernal, a la que identifican como Entidad Ancestral, con el propósito de lanzarla a través de las barreras del tiempo para trastornar el futuro equilibrio de las Potencias.

El único superviviente de la antigua élite constituida por el conocido «Cuerpo del Tiempo» ha sido elegido por la federación de la Ley y el Orden para evitar la catástrofe.



## El juego

Nuestro objetivo es desenmascarar a los tres conspiradores creadores de la Bestia que constituyen la amenaza.

Existen tres fases en el juego. Cada una tiene peligros, objetos y escenarios propios. Sucesivamente son: la Antigüedad Clásica, una muralla medieval y un entorno futurista.

En cada tiempo está la solución

Quien haya seguido más o menos de cerca la historia del software, habrá observado cómo en la mayoría de los casos el título de cada programa tiene una justificación.

Desde aquí os invitamos a averiguar con nosotros cuál es el verdadero nivel de histeria de este nuevo programa de Software Projects.

para averiguar la identidad secreta de uno de los conspiradores. Para ello se cogerán todas las estrellas del nivel. Conforme lo vamos haciendo en el panel superior se irá configurando la imagen del conspirador correspondiente. Una vez descubierto aparecerá la Entidad Ancestral con el firme propósito de no dejar que in-



formación de semejante magnitud sea divulgada.

Tendrás que rebasarla para pasar al siguiente nivel.

## Las armas

**Ojo de Láser:** es la que portas al comenzar el juego. Permite matar enemigos a una distancia corta.

**Arma-Láser:** mucho más potente que el Ojo, ya que es un disparo que cubre todo el frontal.

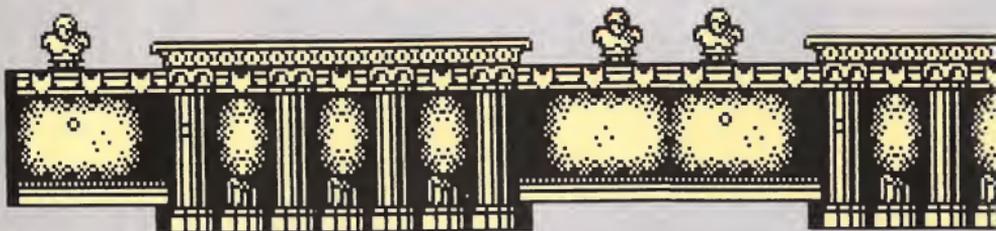


**Guardian Force:** con este arma dispondrás en tu arsenal de un disco-boomerang. Rebaja considerablemente la fuerza del guardián. Si lo poseses, rápidamente estará vencido.

**Jet Pack:** consigues la ingravidez.

**Bolas Eléctricas:** podrás contar con varias bolas gravitando a tu alrededor y arrasando lo que encuentren a su paso.

El Ojo de Láser y el Arma-Láser no son compatibles. El uno anula al



otro. Las tres últimas armas no son permanentes, sino que pierden su efectividad pasado un tiempo.

Para elegir el arma indicada por la flecha en el panel, se pulsa BAJAR y, una vez en posición frontal, DISPARO. Si ha sido el Jet Pack, para usarlo nos colocamos de frente y luego ARRIBA.

## Objetos

En todo el recorrido encontraremos cuatro tipos de objetos especialmente útiles, que son: bustos, gárgolas, calaveras y satélites.

Todos ellos son inmóviles y, a su vez, disparan, por lo que constituyen cierto peligro al tener que recogerse forzosamente. Al disparar sobre ellos pueden transformarse en dos posibles formas:

**Limonas:** sirven para seleccionar el arma a utilizar. Al recoger uno avanzará un lugar el cursor indicador del panel.

**Estrellas:** son las piezas que forman el puzzle del conspirador de turno.

Además de éstos, existen una es-

pecie de resortes que aparecen esporádicamente (y no permanecen mucho tiempo en el sitio) que, al aplas-



tarlos, hacen la misma función que los limones.

## Enemigos

Los hay muy numerosos, en todo el escenario y de diversa índole: esqueletos, gárgolas aladas, caballos, velocísimas armaduras, bolas saltarinas lanza-granadas, robots, módulos volantes y, sobre todo, la Gran Bestia, al final de cada nivel. Para eliminar a ésta es preciso acertarle de lleno numerosas veces, a los demás, con un solo disparo basta.

## Las ayudas

Tengamos el casillero de energía al completo o vacío, con el POKE de

## ENEMIGOS



vida infinita seremos permanentemente inmortales. Además, al coger un objeto, pisar un resorte o tocar con algún enemigo, disponemos del Jet Pack. De todas formas, si queremos que, para llegar al final, no sea necesario más que pasar la primera fase, también hay un POKE para ello.

## COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR HYSTERIA
12 REM *** F.V.C.
20 FURT=2721031:READA:FOKET:AIS=>SAINEXI
22 IFS=4287:INEM:PRINT:REPASA LUG:DATA=>:15:OP
24 INPUT:ENERGIA INFINITA (S/N):IF:IF:="N":THEN:POKE:201,44
40 INPUT:PROTECCION INFINITA (S/N):IF:IF:="N":THEN:POKE:07,44
50 INPUT:PROPULSION INFINITA (S/N):IF:IF:="N":THEN:POKE:10,44:FOR:313,44
60 INPUT:ARMAMENTO INFINITO (S/N):IF:IF:="N":THEN:POKE:10,44:FOR:313,44
70 PRINT:COLoca LA CINTA DE HYSTERIA Y FULSA SHIP:WAIT:65:1
80 INPUT:POLECA LA CINTA DE HYSTERIA Y FULSA
90 POKE:16,16:FOR:1817,11:FOR:2858,8:LUAD
100 DATA 32,165,24,162,20,160,1,142,134,9,140,1,5,4,90,162,4,160,1,14,
110 DATA 34,5,140,35,5,76,0,5,169,44,161,100,9,141,146,21,141,16,25
120 DATA 141,179,38,141,159,39,76,0,8,70,86,67
    
```

poke 2495,44 .... energia infinita  
 poke 5522,44 .... proteccion infinita  
 poke 8464,44 .... propulsor infinito  
 poke 9907,44 .... armamento infinito  
 poke 10143,44 .... arranque

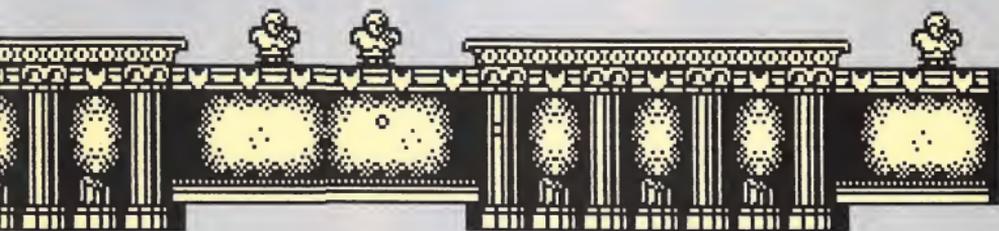


## SPECTRUM

```

10 REM ---CARGADOR HYSTERIA---
20 REM ---/POR/---
40 REM ---/JESUS P SICLIA/---
50 REM ---/CORDOBA 87/---
LEAR 25345
80 LET V=138: LET N=194: POKE
20658,8
70 INPUT "VIDA INFINITA(S/N)
LINK US:ZF US="5" THEN LET U
80 INPUT "TERMINAR EN EL NIVEL
17(S/N) " LINE N8: IF N8="5"
HEN LET N=883
95 PRINT AT 11,5: INK 4:"PASA
EL BORG ORIGINAL"
90 LOAD "SCREEN"
110 LOAD "CODE"
120 POKE 44687,U: POKE 36097,N
130 RANDOIZE USA 45066
    
```

Vida Infinita POKE 44607,0  
 Terminar en el 1er nivel POKE 36097,202



# MAPA DEL HYSTERIA

FASE 1 A



FASE 1 B



FASE 2 A



### FASE 2 B

estrella

limón

estrella

limones

calavera



### FASE 3 A

estrella

limones

estrella



### FASE 3 B

estrella

limones

satélite

limones

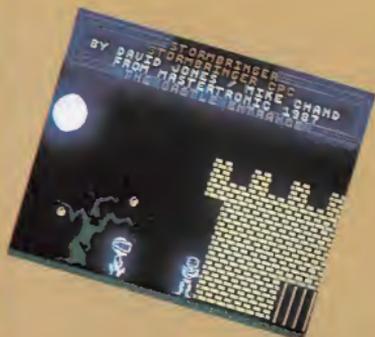


## STROMBRIGNER

MSX

```

1 *CARGADOR STORMBRINGER
2 *FOR MARCOS.J.B
18 COLOR1,1,1:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:SCR
END#
15 LOCATE8,23:INPUT*CUANTO ENERGIA (1-
127) *C:1F7Z(1OR C):127*HENSOT15
28 #1:LOCATE8,23:INPUT*ENERGIA INFINI
TA (S/N) *#8:1F8#*S*THEN# E2=8:ELSE
E2=1
38 LOCATE8,23:INPUT*CUANTO TIEMPO (1-2
55) *T:1F7Z(1OR T):25*THE#GOTO38
48 LOCATE8,23:INPUT*INMUNE A BEARWOOLF
*#8:1F8#*S*THEN#E2=281:ELSE E2=8
58 SCREEN#8,8:OPEN*GRP*AS8:1:LINE(38,
78)-C28,98,15,8:PRESET(48,88):PRINT#
1,*CARGADOR STORMBRINGER*
68 COLOR#,8:#BLOAD*CAS:*R:#BLOAD*CAS:
*,R:#BLOAD*CAS*
78 POKE&HB741,C1:POKE&H9F2,TX
75 1F5#:#THEN#POKE&H9B9,8:POKE&H93BC,8
88 1F5#:#THEN#POKE&H9561,8C
85 COLOR#,8:#DEFUSR=&H9599:#USR(A)
    
```



POKES STORMBRINGER M.S.X.  
 POKE &HB741,n ENERGIA (1-127)  
 POKE &H9B9,0  
 POKE &H93BC,0 ENERGIA INFINITA  
 POKE &H9F2,n TIEMPO (1-255)  
 POKE &H9561,281 INMUNE A BEARWOOLF

## DEATH WISH 3

MSX

```

18 *POKES DEATH WISH 3
28 *FOR MARCOS.J.B
38 SCREEN#KEYOFF:POKE&HFCAB,1:#1:D1H
H3)
48 LOCATE#,23:INPUT*01DISPAROS INFINITOS
(S/N) *#8:1F8#*S*THEN#N=1
58 #M#1:INPUT*INMUNE A GOLPES (S/N) *
#8:1F8#*S*THEN#N=1
68 #M#1:INPUT*INMUNE A DISPAROS (S/N)
*#8:1F8#*S*THEN#N=1
88 CLS:LOCATE8,18:PRINT*INTRODUCE LA C
INTA ORIGINAL*1:LOCATE12,12:PRINT*PUL
SA PLAY*
98 #BLOAD*CAS:*POKE&H9B29,8:POKE&H9B2A
,&HDA
95 RESTORE288
188 FOR#&H08#TO#H0A46:READ#&#AVAL(*
&H*#8):POKE#A1:S=#A:NEXT
185 1F5C:68#THENPRINT*ERROR EN DATAS*
#END
118 RESTORE218
115 FOR#1TO3:READ#8,8#AVAL(*&H*#8)
128 1F#N=1:THEN#POKE#8
125 NEXT#
138 DEFUSR=&H08#:#USR(A)
288 DATA 34,43,DA,3C,32,43,DA,FE,6,28,
4,CD,34,08,C9,34,44,DA,A7,28,9,21,8,C3
,22,79,9C,22,1A,9F,3A,45,DA,A7,28,5,3E
,8,32,10,A1,3A,46,DA,A7,28,18,AF,32,72
,&B,32,88,&B,32,83,DA,32,7A,&B,32,70,A
0,C3,88,87,C9,8,8,8
218 DATA D444,1,D445,1,D446,1
    
```

POKE &H9C79,0  
 POKE &H9C7A,&HC3 Disparos infinitos  
 POKE &H9F1A,0  
 POKE &H9F1B,0  
 POKE &HA11D,0 Inmune a golpes (pu-  
 fetazos, mazazos, etc.)



POKE &HA872,0 Inmune a disparos (el  
 chaleco quedará co-  
 mo un colador pero  
 no te afectará lo más  
 mínimo)  
 POKE &HA880,0  
 POKE &HAD83,0  
 POKE &HA87A,0  
 POKE &HAD7D,0

SOLUCION AL JUEGO: Micromanía 29, página 68  
 MAPA: Micromanía 29, página 69

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES  
 Spectrum: Micromanía 29, página 71  
 Commodore: Micromanía 29, página 71  
 MSX 2: Micromanía 29, página 71



# URIDIUM

COMMODORE

```

10 REM *** URIDIUM POR J.S.F. ***
20 POKE53200,0:POKE53281,0:POKE646,1:C=173
30 FORT=0T056:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFC06756THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
50 INPUT"¿ INMUNE A TODO (S/N)";A:IF A$="N"THENPOKE313,C:POKE318,C:POKE323,C
60 INPUT"¿ VIDAS INFINITAS (S/N)";B$:IF B$="N"THENPOKE308,C
70 PRINT"¿ INTRODUCES LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY":WAIT1,56,49
80 PRINT"¿ POKES DEL URIDIUM ¿POR ¿J.S.F.?"
90 POKE16,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,32,141,244,3,169,1,141,245,3,76
110 DATA 167,2,169,76,141,198,224,169,50,141,199,224,169,1
120 DATA 141,200,224,76,167,2,169,165,141,123,13,169,76,141
130 DATA 65,13,169,249,141,66,13,169,12,141,67,13,108,0,128

```



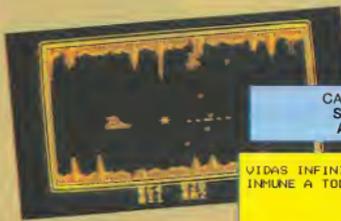
# MAG MAX

COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR MAG MAX
12 REM *** POR F.V.C.
20 FORT=044T0383:READA:POKE7,A:S=S+A:NEXT
22 IFC09485THENPRINT"DATAS INCORRECTOS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IF V$="N"THENPOKE341,44
35 IF V$="N"THENINPUT"¿ CUANTAS VIDAS (1-99) 51111";N:IF(N<1)OR(N>99)THEN35
37 IF V$="N"THENIN=INT(N/10):UN=N-10*IN:POKE345,IN*16+UN
40 INPUT"¿ INMUNE A TODO (S/N)";I$:IF I$="N"THEN50
45 POKE351,44:POKE354,44:POKE357,44:POKE360,44:POKE363,44
50 INPUT"¿ ATACANTES SIN DISPARAR (S/N)";A$:IF A$="N"THEN60
55 POKE366,44:POKE369,44:POKE372,44
60 INPUT"¿ DRAGON NO DISPARA (S/N)";D$:IF D$="N"THENPOKE375,44
70 PRINT"¿ REPARA LA CINTA DE MAG MAX Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
80 POKE2050,0:POKE816,48:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,62,141,239,3,169,1,141,244,3,96,169,0,133,2,165
110 DATA 2,240,252,169,83,141,141,9,169,1,141,142,9,76,0,8,169,0,141
120 DATA 57,47,169,5,141,241,23,169,44,141,245,26,141,254,27,141,228,203,141
130 DATA 223,203,141,226,203,141,122,26,141,212,26,141,184,203,141,248,27,76,0
140 DATA 72,70,86,67

```



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 25, página 50  
 MAPA: Micromanía 25, página 50

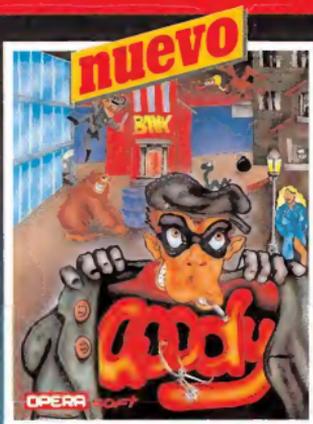
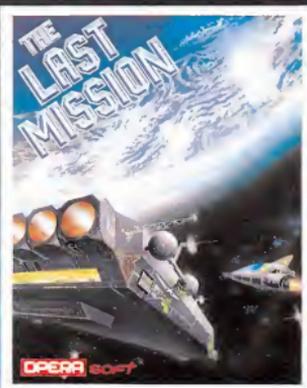
CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES  
 Spectrum: Micromanía 25, página 50  
 Amstrad: Micromanía 25, página 82

VIDAS INFINITAS ...POKE \$2F39,\$08  
 INMUNE A TODO .....POKE \$1AF5,\$2C  
 POKE \$1BFE,\$2C  
 POKE \$CBDC,\$2C  
 POKE \$CBDF,\$2C  
 POKE \$CBE2,\$2C

NO. DE VIDAS .....POKE \$17F1,N  
 ATAC. NO DISPARAN ..POKE \$1AD4,\$2C  
 POKE \$1A7A,\$2C  
 POKE \$CBB8,\$2C  
 DRAGON NO DISPARA ..POKE \$1B78,\$2C

# tu PC ya sabe trabajar enséñale a jugar

Nuevas versiones de los juegos Opera Soft para PC y Compatibles.



**Versión para PC y Compatibles**

También para Amstrad, MSX, Spectrum, Spectrum +3 y Commodore

**ATREVETE  
CON TU PC**

**OPERA** soft

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4º Dcha.  
28013 Madrid. Tel. 241 92 70 / 241 96 82

Distribuidor en Cataluña  
Discovery Informatic  
Telfs.: (93) 256 49 08 - 09

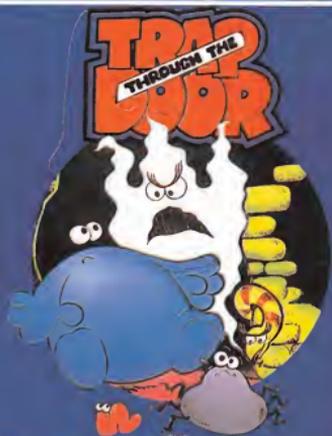
Si no lo encuentras en tu distribuidor habitual llámanos: (91) 241 92 70 - 241 96 82

# GUINOT

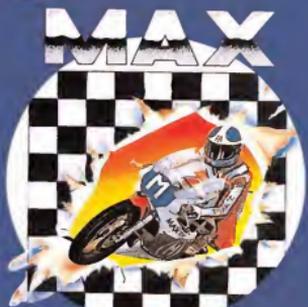
# ELIGE.



## CHAMONIX CHALLENGE



## THE FIFTH QUADRANT



## TORQUE THE WIKINGS



# SYSTEM 4



## Jack the Nipper

AMSTRAD

1. ¿Cómo se puede utilizar la pila?
2. ¿Y el diskette que se encuentra en el Banco?
3. Y por último, ¿cómo se usa el tubo de pegamento que se encuentra en «Lau derette»?

Carlos Moreno  
(Sevilla)

1. La pila se utiliza en *Just Micro*, comprobarás enseguida sus efectos ya que se introduce en el recuadro.
2. El diskette en el ordenador de *Tecnología Research*.
3. El tubo de pegamento se usa en la fábrica de dentaduras postizas.

## Saboteur II

SPECTRUM

1. En el primer nivel hay que coger papel de registro ¿dónde debo dirigirme?
2. Cuando acabo el primer nivel ¿qué debo hacer para pasar al siguiente?, yo me dirijo a la moto y cuando llego me pide el nombre y vuelvo a empezar en el primer nivel.

Roberto Gil Moten  
(Castellón)

1. En primer nivel no necesitas papel de registro, en este nivel para pasarlo sólo tendrás que escapar del edificio con la moto, y cuando hayas escapado te saldrá en pantalla la clave para la siguiente misión.
2. La clave para coger la moto es «Enter».

## Jet Set Willy 2

MSX

¿Qué he de hacer para acabar el juego *Jet Set Willy 2*? Para este programa, ¿sirve el cargador que publicásteis en el número 22 de *MICROMANIA* del *Jet Set Willy 1*?

Miguel Sardá  
(Barcelona)

Para llegar al final del *Jet Set Willy 2* no te sirve el cargador del *Jet Set Willy 1*, así que tendrás que recoger sin ayuda todos los objetos que se encuentran esparcidos por las habita-



ciones. Los reconocerás porque parpadean y sólo con saltar sobre ellos los tendrás en tu poder.

Cuando tengas todos los objetos, María, la señora que insistentemente nos echaba del dormitorio, cambiará de opinión. Que es, al fin y al cabo, lo que se trata de conseguir.



## Los inmortales

AMSTRAD

Me gustaría que me respondieran a las siguientes preguntas:

1. ¿Como se finaliza el juego *Higlander*? He vencido a Kargen más de 100 veces pero el juego no finaliza.
2. En *Nosteratu*, ¿dónde y cómo se consiguen las escrituras para acceder a la segunda parte del juego? ¿Se ha publicado algún *Patas Arriba*? ¿En qué número?
3. En el juego *Exploding Fist* ¿cómo vencer al mula de turno a partir del tercer Dan?
4. ¿Ha salido en algún *Patas Arriba* comentado el juego *Saboteur*?

Julio Zalrala  
(Madrid)

1. Como su propio nombre indica, el juego es de lo más inmortal, tiene principio pero no final.
2. ¿Dónde? Su posición varía en cada partida. ¿Cómo? *Cogiéndolas* previa localización.
3. *Habilidad y paciencia, mucha paciencia.*
4. Sí, en el número 10 de *MICROMANIA*.

## Staff of Karnath

COMMODORE

1. ¿Debo coger todas las piezas segundas o cogerías de



una en una y llevarlas al obelisco? 2. ¿Cómo se dejan las piezas en el obelisco? 3. ¿Han publicado en algún número de su revista cargadores o mapas de *Dragon's Lair*?

Alfredo Sánchez Durán  
(Palma de Mallorca)

1. Las piezas del pentagrama sólo puede ser recogidas de una en una. Cada vez que cojas alguna, deberás llevarla al obelisco, que se encuentra en «The abode of Kam».
2. Para depositarlas, selecciona el hechizo «Baracata» y dispara contra el obelisco.
3. No, aún no.

## Nonamed

AMSTRAD

1. ¿Qué significa en el juego *Nonamed*, que el mago me diga «no» con la mano? Ya sé que el objetivo del juego es llegar a ser caballero, pero... ¿Cómo se consigue?
2. Me gustaría que me dijerais para qué sirven los cargadores en los juegos de carga

# WARE:



lenta y si es posible usarlos en los mismos.

**Daniel G.\* Matarredonda**  
(Madrid)

1. Para llegar a ser caballero debes coger todas las calaveras que encuentres, hasta que en el libro aparezca una. Cuando consigas esto, ya puedes ir junto al mago, el cual te dará un hechizo con el que podrás vencer al dragón. Te entregará una llave, dirígete a la primera pantalla donde se encuentra el jarrón, rómpelo y colócate en el centro, y el juego terminará en ese momento.

2. Los cargadores pueden servir para juegos de carga lenta, siempre y cuando éstos estén situados en las mismas posiciones de memoria y tengan la misma configuración, pues de lo contrario, los pokes no coincidirán y el cargador no funcionará.

## Saltando como locos

SPECTRUM

Os he escrito para que me contestéis una duda vital en el juego Head over heels. Ya sé que lo publicasteis en el MICROMANIA del mes de mayo, pero hay una pantalla que no comprendo.

En la pantalla que vosotros decís «Cruzó la única puerta que había y casi se cae al suelo espinoso, pero de tres saltos se colocó en la segunda puerta». ¿Podrías explicar a dónde y cómo se dan esos saltos?

**José Luis Salzar**  
(Madrid)

Para pasar esa pantalla deberás dar esos tres saltos nada más entrar en la pantalla, o sea, nada más cruzar la puerta salta tres veces seguidas sin interrupción y te colocarás en la segunda puerta.

## Dustin escapa de la cárcel

SPECTRUM

1.º Cuando salgo de la cárcel, ¿qué tengo que hacer para escapar de la isla?

2.º ¿Para qué sirven los huesos, antidotos, las ganchas y dónde se encuentra la estatua de que habláis y para qué sirve?

**José García Martínez**  
(Granada)

Para escapar de la isla tendrás que enseñarle la estatua sagrada al brujo para que se aparte y robarle la barca (ahí acaba el juego).

Los huesos sirven para que la pantera no te ataque, los antidotos son para que si pisas una vibora no te mate. Las ganchas sirven para abrir puertas. La estatua la conseguirás cambiandoela al druida por vino, dinero o cigarrillos.



## Avenger

SPECTRUM

Tengo una duda sobre el juego Avenger:

Cuando el dios Kwan te da el siguiente mensaje: *Slay nil for the poison blood you require*, yo bajo al sótano 1.º, según vuestros consejos en MICROMANIA 19, por la rejilla del piso 0. Al llegar al sótano 1.º hay una puerta cerrada que no se indica en el mapa y al no tener ninguna llave no puedo pasar. ¿Qué debo hacer?, ya que en el piso 0 no hay ninguna llave.

**Oscar Barba Román**  
(Madrid)



Cuando te sale este mensaje debes ir al cuadrante B-3 a por la sangre y para hacerlo deberás bajar por la rejilla al sótano 1, pero en vez de irte por esa puerta cerrada, ve por la que está enfrente, que es por la que hay que ir dando un gran rodeo.

## El pozo de las desgracias

SPECTRUM

¿Cómo se pasa la pantalla del pozo en la ciudad de Luxor en el juego El misterio del Ni-0?

**Francisco Javier Gómez**  
(Guadalajara)

Para pasar esa pantalla, lo único que tendrás que hacer es tener habilidad para matar a todos los soldados enemigos que salgan; cuando logres acabar con todos ellos sólo tendrás que salir de esa pantalla para entrar en otra nueva.

## ¿Qué ocurre con el Réset?

COMMODORE

1. ¿Es de algún modo perjudicial para el ordenador hacer un RESET por la patilla 3 de arriba del Port del usuario? (Simplemente tocándola con un destornillador, hace un RESET).
2. ¿Cómo se pásase de nivel en el Druid?
3. En la segunda fase de Karateka siempre llevo a una puerta de rejas, que al intentar atravesar me cae encima y muero, ¿cómo puedo pasarla?

**Albert Rodríguez Balcells**  
(Barcelona)

1. En un principio, no es perjudicial, aunque yo personalmente no me lío mucho de ese método.
2. Para pasar de nivel en el Druid hay que meterse por unas escaleras cuadradas. Estas escaleras se encuentran en todos los niveles.
3. Has de acercarte todo lo que puedas a ella, y cuando estés muy próximo a las rejas, pégame una patada a la puerta. Las rejas bajarán; cuando vuelvan a subir, será el momento de echar a correr y atravesar el umbral.

## Batman

MSX

En el Batman, así como en el Head Over Heels hay pantallas con numerosos trucos, muchos de los cuales ya he logrado resolver y así acabar el Head Over Heels. Pero en el Batman yo recojo las piezas de un modo que las últimas que capturo son las dos situadas en un piso inferior, y... aquí surge el problema ¿Cómo volver a subir? Para más precisión en esta habitación hay una escalera de cubos, arriba de la cual hay un cubo móvil y un regalo, también se pueden encontrar una «S» y una tetera las cuales podemos recoger (así como el regalo).

Jon Barrondo  
(Bilbao)

Para pasar de esta pantalla del Batman sube por la escalera de cubos, coge el regalo y ponle sobre el cubo móvil, baja, hazte con la tetera y vuelves a subir con ella para depositarla sobre el regalo; repite esta operación con la S. Una vez que estés encima de la S, salta desde ella mirando a la pared y aparecerás en la habitación de arriba sobre una tortuga que te subirá a la pantalla siguiente.

## Un misterio en el Nilo

SPECTRUM

1. En el Skool Daze, una vez que he obtenido las tres claves, ¿qué hago? Ya he intentado obtener la batalla dando a Mr. Creack con el tirachinas en su clase.

2. En El misterio del Nilo, ¿cómo he de hacer para poder subir por la palmera en la pantalla n.º 14?

José del Castillo  
(Madrid)

1. Para conseguir la cuarta clave deberás asistir a la clase de Mr. Creack y cuando pida el año de una batalla contestar rápidamente antes de que lo haga el empollón; y así obtendremos la última letra.

2. Para pasar la pantalla 14 deberás matar a todos los soldados enemigos que aparecen, luego sube por el tronco de la palmera con Christine, recoge las bombas de la parte superior y sal por arriba para ir a parar al puente.

## Arkanoid

AMSTRAD

1. En el juego Arkanoid, ¿cómo se pasa a la fase 5 sin necesidad de coger el ladrillo?

2. ¿Cómo se puede pasar en el Livingstone, Supongo la pantalla en la que aparece un cocodrilo y un buzón?

José A. Encinas  
(Madrid)

1. En la fase 4 del Arkanoid, como en cualquier otra fase de este juego hay dos métodos para pasar a la siguiente: coger el cilindro o machacar los ladrillos.

2. Para pasar esta pantalla, acaba primero con el mono y después utiliza la pértiga para poder pasar sobre el cocodrilo, si te ataca el pájaro defiéndete con el cuchillo.



## La escalera en el Fist II

SPECTRUM

Tengo una duda sobre el juego Fist II. En MICROMANIA número 23 dice: «Vamos por la derecha subiendo dos escaleras». Intento subir por la primera escalera, pero no sube, ¿qué debo hacer para subir?

Manuel A. González  
(Málaga)

Para subir por esa o por cualquier otra escalera, solamente tendrás que ponerte debajo de la escalera, o sea, a su altura, y saltar. El sólo gateará hasta arriba, si esto no sucede prueba a ponerte un poquito más a la derecha o a la izquierda para localizar la posición exacta.



## El Zorro

COMMODORE

1. ¿Qué hay que hacer al colocar las 2 campanas en el juego El Zorro?

2. ¿Cómo se coge la copa?

3. ¿Cómo se sale de la tumba?, ya que cuando entro a coger el dinero no puedo salir.

Juan R. Álvarez  
(Madrid)

1. Para colocar las 2 campanas hay que bajar a la tumba, pero con la llave.

2. Para coger la copa, antes hay que entrar en el pozo, atravesar el agua y bajar a por la planta de contrapeso, para así, y con la ayuda de la bola, poder levantar el obstáculo que se interpone entre nuestro protagonista y la copa.

3. Antes de entrar en la tumba, hay que tener la precaución de recoger la llave de la habitación del sofá, pero sino no podríamos salir de las catacumbas.

cuando la coges sale un esqueleto, ¿para qué sirve?

2. ¿Han publicado en algún n.º de la revista un cargador para el Spindyz?

3. ¿Y para los Gremlins?

4. En el Singo-Bongo alineo los tres diamantes pero al rato cambia la pantalla y me dice que no hay tiempo, ¿qué hay que hacer?

David Carmona  
(Cádiz)



1. Si intentas coger la «Z» aparecerá un esqueleto, que te quitará la pieza del pentágono. Si disparas a la Z con el hechizo Yerobas, antes de cogerla, al tocarla pasará a tu poder sin que aparezca el esqueleto.

2. No, cargador no, pero en el número 15 de la revista encontrarás el mapa y algunas recomendaciones útiles para el juego.

3. En el especial número 1 de MICROMANIA hay un artículo del Gremlins, válido para Commodore, Spectrum y Amstrad, incluyendo el mapa.

4. Es raro eso, al juntar los diamantes, deberías pasar a otra pantalla. Debe ser un fallo del juego.

## Livingstone, Supongo

AMSTRAD

Tengo el programa Livingstone, Supongo y desearía hacer una pregunta sobre el cargador de dicho juego, aparecido en la revista número 21. Al hacer Run me sale Sintax Error. ¿Cómo se puede corregir esto o qué es lo que ocurre?

Francisco José Solana  
(Cartagena)

Realmente lo que aparece en la revista número 21 no es un cargador sino un listado de pokes que tienes que añadir al cargador que lleve tu programa. El Sintax Error, indica error de escritura, así que probablemente te hayas equivocado al teclearlo. Lo mejor será que revises la línea cuyo número aparece junto al mensaje de error.

## Cargadores

COMMODORE

1. En Staff of Karnath en una pantalla se ve una «z» que

## Army Moves

COMMODORE

En el juego de Army Moves llego al final de la cuarta fase y por tanto el juego me da la clave 15863 para cargar la otra parte y cuando al comenzar la segunda parte me pide la clave yo le doy y la rechaza diciendo «cuerdo no seas trampa» ¿Qué debo hacer?

Juan José Cardesa  
Badajoz

Por lo visto, el juego está mal hecho, pues no acepta ni el 15863 ni ningún otro código.

# Suscríbete ahora a



y recibirás  
como regalo  
estos magníficos

## RADIO-CASCOS AM-FM

Aprovecha las  
**VENTAJAS**  
de la tarjeta  
de crédito

Un **número** más  
de regalo en tu  
suscripción y la  
posibilidad de realizar  
el pago atrasado



Envíanos hoy mismo el cupón que figura  
en la solapa de la última página.

**También puedes  
suscribirte por  
teléfono  
(91) 734 65 00**

**ERRE**  
Software

# ¡¡UN JOYSTICK PARA SIEMPRE!!

TE OFRECE

## **Phasor One**



**P.V.P. 3.300 ptas.**

### **LAS 7 RAZONES**

1. 8 micro-interruptores de larga vida.
2. Eje de palanca y rodamiento en acero de alta resistencia.
3. Empuñadura anatómica en forma de pistola.
4. Control ultrasensible de respuesta rápida.
5. Manejable tanto con la mano derecha como con la izquierda.
6. Cable más largo para mayor comodidad.
7. Garantía de dos años en uso normal.

En **ERRE** hemos lanzado cientos de juegos. Probándolos, se han destrozado decenas de joysticks.

Ninguno daba la talla... Hasta que llegó el **Phasor One**

Un joystick potente y preciso que lo mismo te ayudará a controlar un bólido que a abrirte camino ante las estrellas. Y siempre con la misma seguridad de funcionamiento.

Por eso **ERRE** ha elegido el **Phasor One**

## **PARA QUE TE DE MUCHO JUEGO**

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERRE SOFTWARE C/ NIÑEZ MORGADO 11 28036 MADRID TEL/F (91) 314 18 04 DELEGACION BARCELONA C/ VILADOMAT 114 TEL/F (93) 253 55 60.